№ 09 2013 192

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

ИГРОМАНИЯ

ИСТОРИЯ ВЕЛИКОЙ ИСТЕРИИ

В РАЗРАБОТКЕ: RAIN | DIVINITY: Original Sin | TEARAWAY | INCOGNITA | SATELLITE REIGN

COMPANY OF HEROES 2 БЕССЛАВНЫЕ УБЛЮДКИ

DOTA 2 ТЕРРИТОРИЯ РУССКИХ

DIVINITY: Dragon Commander КОГДА ГЕНЕРАЛ — НАСТОЯЩИЙ ДРАКОН

CIVILIZATION 5: Brave New World ЛУЧШИЙ АДДОН

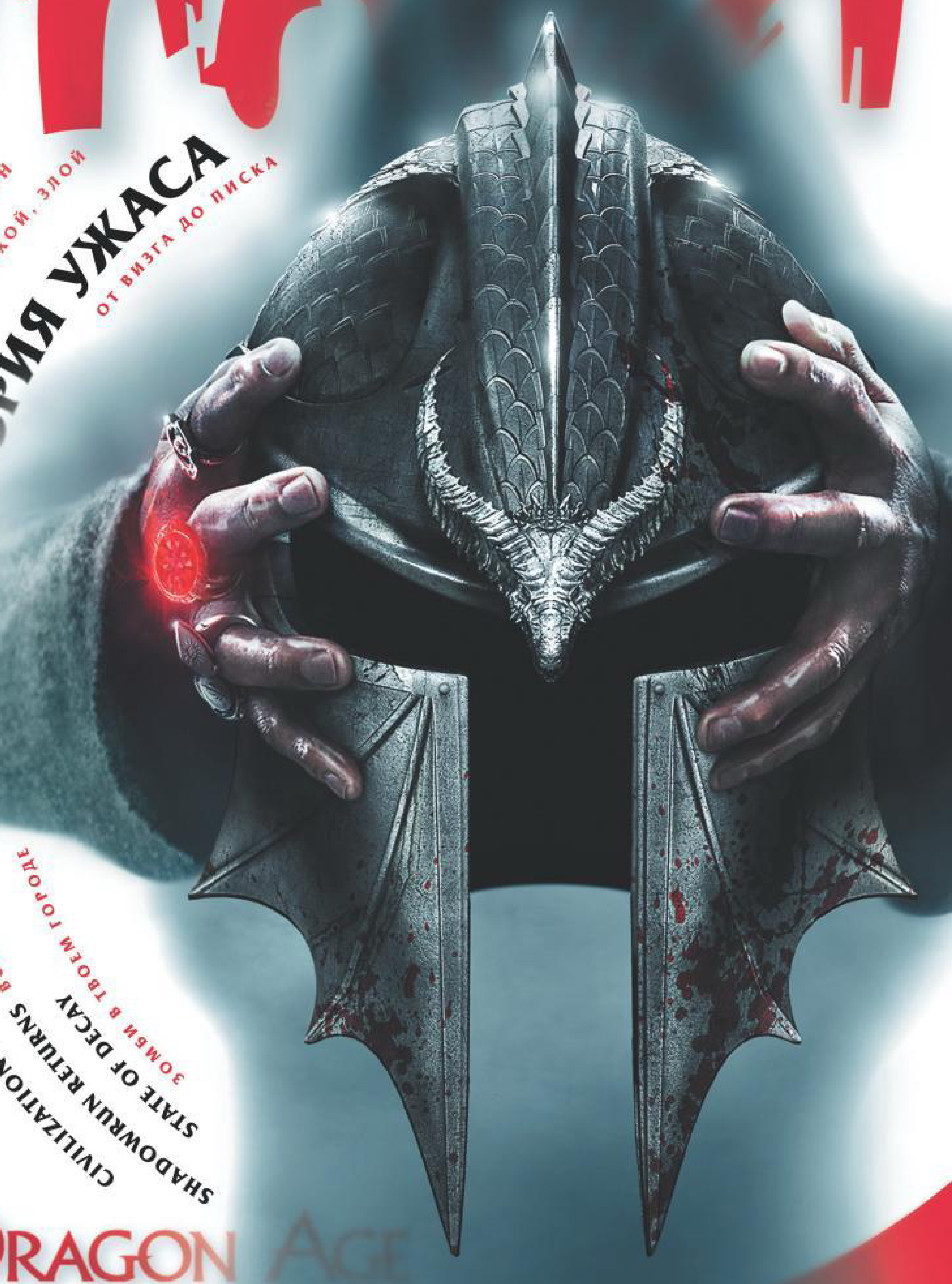
DEADPOOL ХОРОШИЙ, ПЛОХОЙ, ЗЛОЙ

SHADOWRUN RETURNS ВОЗВРАЩЕНИЕ В ТЕНЬ

STATE OF DECAY ЗОМБИ В ТВОЕМ ГОРОДЕ

ТЕОРИЯ УЖАСА

ОТ ВИЗГА ДО ПИСКА



DRAGON AGE INQUISITION

16+

TOTAL WAR
ROME II
КАК ДАЛЕКО ВЫ ЗАЙДЕТЕ
РАДИ РИМА?
«Стратегия невероятного масштаба»
«ИГРОМАНИЯ»
«Самая ожидаемая стратегия»
STOPGAME.RU
«Лучшая стратегия пятилетки»
GMBOX.RU
«Стратегия года»
KANOBU.RU
БОЛЕЕ ДВАДЦАТИ НАГРАД И НОМИНАЦИЙ ВЫСТАВКИ E3 2013
TOTALWAR.COM
intel
TOTAL WAR
CREATIVE ASSEMBLY
SEGA
© SEGA. Creative Assembly, the Creative Assembly logo, Total War, Total War: ROME and the Total War logo are either registered trade marks or trade marks of The Creative Assembly Limited. SEGA and the SEGA logo are either registered trade marks or trade marks of SEGA Corporation. All rights reserved.
16+
реклама
ДЛЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕ 16 ЛЕТ

ИГРОМАНИЯ

Приветствую!

Мы игровой журнал и, казалось бы, читающие его люди не должны сомневаться в том, что их увлечение, не только интересно, но и полезно. Но так уж сложилось, что игровая культура в нашем с вами отечестве начала развиваться значительно позднее, чем на Западе. И сомнений еще слишком много... Да и родители увлекающихся играми детей тоже нередко пишут нам, выражая беспокойство, не повредит ли увлечение играми их чадам.

Мы уже не раз, и не два отвечали на этот вопрос, но сейчас хочется зайти издалека — с позиции прикладной биологии. Меня иногда спрашивают — как достаточно быстро определить интеллект какого-нибудь вида животных внутри семейства или отряда. Вот, скажем, этот вид птиц — он умнее каких-то других птиц или глупее условного среднестатистического значения?

Маленькая оговорка. Термин «интеллект» применительно к животным я использую в определении когнитивной этологии. То есть, исключаю из этого понятия способность к ассоциативному мышлению. Иначе окажется, что зачатками интеллекта обладают только высшие приматы, некоторые кошачьи, собаки и киты. Интеллект, про который я сейчас говорю, — это просто обучение на основе полученного опыта, скорость и степень адаптации к изменяющимся условиям среды.

Так вот. Существует масса различных тестов, которые позволяют определять интеллектуальный потенциал животных, их способность к обучению и так далее, и тому подобное.

Но один из самых простых способов понять, насколько конкретный вид животных умен, можно и без специальных тестов. Надо всего лишь посмотреть, как часто и насколько разнообразно данное животное... играет. Всего-то.

Самые умные птицы — попугаи (попугаеобразные — это отряд) и врановые (это семейство). И именно они больше всего играют. Причем не только в детстве, а абсолютно в любом возрасте. До глубокой старости. Видели ворон, устраивающие фигуры высшего пилотажа просто так, для кайфа? А катающихся на задницах с покатых крыш (в свое время, до изобретения твердых позолот, это было настоящее бедствие для церквей)?

Ага... и собаки играют. И дельфины. И кошки...

Внутри вида игровой тест на интеллект тоже работает. Чем умнее конкретнее особь, тем больше в ее жизни значит игра. В самых различных формах. От банального — попинать мяч в свое удовольствие, до решения интеллектуальных задач.

Правда, не всякая игра — на самом деле игра. Ключевым в определении развивающей игры является приобретение нового опыта на каждом ее этапе. Условия должны меняться достаточно часто, и вы заранее не должны знать, как на них правильно реагировать. Вы должны понять, как можно среагировать на ситуацию, и выбрать оптимальный или хотя бы допустимый вариант. Тогда игра будет повышать ваш интеллектуальный уровень. Простое повторение заученных действий в терминах этологии и биологии в целом — это уже не игра.

А теперь, исходя из последнего абзаца, ответьте сами себе на вопрос. А вы играете?!

Оставайтесь на связи!

Алексей Макаренков
makarenkov@igromania.ru

09 СЕНТЯБРЬ (192) 2013
ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор Алексей Макаренков
Заместитель главного редактора Надежда Недова

Редакторы Геворг Акопян, Линар Феткулов, Дмитрий Колганов, Алена Ермилова, Ян Кузовлев

Дизайн и верстка Михаил Карасев, *руководитель дизайнерской группы*; Евгений Загатин, *дизайнер*

Корректура Мария Луговская

WWW.IGROMANIA.RU

Руководитель проекта Денис Давыдов

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Издательский дом «ТехноМир»
Адрес редакции **111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32**

Генеральный директор Азам Данияров
Директор издательства Денис Давыдов
Учредители Евгений Исупов, Александр Парчук

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

ООО «Игромедиа»
www.igromedia.ru
Тел/факс (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Реклама Ярославна Михайлова, Анастасия Елагина, Ирина Нечаева

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32

Тел./факс (495) 231 2364
E-mail: emelya@igromania.ru, vozvrat@igromania.ru

Менеджеры Дмитрий Емельянов, Наталья Широкова

ДЛЯ СВЯЗИ

Тел./факс (495) 231 2364
E-mail mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE

Published by TechnoMir PH Ltd
since 1997

Editor in Chief Alexey Makarenkov (makarenkov@igromania.ru)
Games Editor Gevorg Akopyan (gevorg@igromania.ru)
Contacts 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123
Tel/fax +7 495 231 2364

АВТОРА!

В «Игромании» всегда есть место для талантливых авторов. Если вы считаете, что подходите нам, напишите на *mania@igromania.ru* и приложите образцы своих текстов. Место жительства большого значения не имеет.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Konturai» Ltd, Литва, Вильнюсский район, дер. Пашнлайчай, ул. Вакарине, 1.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2013 © Igromania, 1997-2013

Тираж 92 800 Circulation 92 800

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mistake@igromania.ru или по телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 24 сентября!

Подписка на журнал «Игромания»:
Объединенный каталог «Пресса России» — Игромания DVD — индекс 20958
Каталог российской прессы «Почта России» — Игромания DVD — индекс 16753
Каталог «Роспечать» — Игромания DVD — индекс 36254

СОДЕРЖАНИЕ №09 (192) 2013

Dragon Age: Inquisition Молот ведьм против Морриган

Dota 2 Новая степень зависимости

6-17 НЕ ОДНОЙ СТРОКОЙ
6 Не одной строкой

18-23 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
18 Dragon Age: Inquisition
22 Total War: Rome 2

24-41 В РАЗРАБОТКЕ
24 **Рейтинговая система игровых рубрик**
25 Игромания рекомендует
26 Satellite Reign
30 Incognita
32 Tearaway
34 Rain
36 Divinity: Original Sin
38 Sir, You Are Being Hunted
40 Hotline Miami 2: Wrong Number

42-82 ВЕРДИКТ
42 Dota 2
46 Company of Heroes 2
54 Divinity: Dragon Commander
58 Pikmin 3
62 Sid Meier's Civilization 5: Brave New World
64 Deadpool
66 Shadowrun Returns
68 State of Decay
70 Fuse
72 Magrunner: Dark Pulse
74 The Walking Dead: 400 Days
75 Wargame: AirLand Battle
76 MotoGP 13
77 Ride to Hell: Retribution
78 Мобильный дайджест

84-87 ОНЛАЙН
84 Дайджест онлайна

88-125 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
88 Half-Life 3: История великой истерии
100 Теория ужаса
116 Киберпанк угрожает

126-149 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
126 Железные новинки
Теория
132 Правила выбора — накопители
Тесты
138 Планшет Wexler.Tab 10iS
140 Новое поколение мобильных видеокарт NVIDIA
146 2.1-набор Edifier C2XD
148 Разумный компьютер за разумные деньги

150-153 ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

154-160 МОЗГОВОЙ ШТУРМ

Алфавитный список игр в номере

Armed Heroes 82
Company of Heroes 2....46
Deadpool 64
Defiance....87
Deus Ex: The Fall....81
Divinity: Dragon Commander 54
Divinity: Original Sin....36
Dota 2....42
Dragon Age: Inquisition....18
End of Nations....86
Firefall....85
Firefly Online 87
Fuse....70
Hotline Miami 2: Wrong Number....40
Icebreaker: A Viking Voyage....79
Iesabel 78
Incognita....30
League of Legends....84
Leisure Suit Larry: Reloaded 78
Magrunner: Dark Pulse....72
Mix Master 85
MotoGP 13 76
Perfect World 86
Pikmin 3....58
Prince of Persia: The Shadow and the Flame....80
Rain 34
Ride to Hell: Retribution 77
Rymdkapsel....79
Satellite Reign 26
Shadowrun Returns....66
Sid Meier's Civilization 5: Brave New World....62
Sir, You Are Being Hunted....38
State of Decay 68
State of Decay 85
Tearaway 32
The Walking Dead: 400 Days 74
Total War: Rome 2 22
Wargame: AirLand Battle....75
Wizardry Online. 85
World of Tanks....87
World of Warcraft....85, 87

154 Тест № 9. Сентябрь
155 Сканворд № 9. Сентябрь
156 Фотографическая память № 9. Сентябрь
159 Подведение итогов за №07/2013
160 Подведение итогов конкурса «История одного героя»

КАЛЕНДАРЬ
157 League of Legends
158 Watch_Dogs

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»

Assassin's Creed 4: Black Flag
Batman: Arkham Origins

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»

Titanfall
Call of Duty: Black Ops 2 Vengeance
Destiny
Need for Speed Rivals

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:
1С-СофтКлаб....2-я обложка
Ф-Центр....3-я обложка
Gaijin Entertainment....4-я обложка

В номере:
Koram Games Ltd....5
ООО «КРИ»....29
ТехноМир....57, 83

Divinity: Dragon Commander Мое слово — закон

Half-Life 3 История великой истерии

Теория ужаса Хоррор в разрезе

«Игромания. Видео» — это мультиплатформенное приложение к журналу на двухслойном DVD. Здесь вы всегда сможете найти самые последние видеоновости, эксклюзивные репортажи, истории целых серий, препортвью, мнения редакторов и многое другое.

Римские каникулы

Всем привет!

Традиционно работа над сентябрьским выпуском занимает у нас на две недели больше. В этот период кто-то улетает далеко-далеко отдыхать, кто-то подменяет коллег в офисе, а некоторым удается даже совмещать приятное с полезным. Так поступили Александр Пушкарь с Александром Хитровым, которые отправились в Рим посмотреть на Total War: Rome 2 и параллельно немного отдохнуть за границей. В немного измененном составе съемочная группа также заглянула на пятнадцатилетие белорусской компании Wargaming.net. Юбилей был отмечен поистине грандиозно: авиашоу при участии пилотажной группы «Русь», концерты групп Offspring, Herts, «Би-2» и «Лепреконсы», фейерверки, огненные шоу и много чего еще. Обязательно посмотрите наш специальный репортаж, чтобы проникнуться атмосферой праздника.

Игровые новости

Обычно летом игровая индустрия сбавляет обороты, но не в этот раз: после выставки E3 прошел месяц, а интереснейшие анонсы и новости продолжают поступать, словно на дворе уже осень. Если тенденция сохранится, только представьте, что будет к концу года!

В этом выпуске: Rockstar показала геймплей Grand Theft Auto 5. Mad Max обзавелся первым трейлером. BioShock Infinite получит «подводное» сюжетное дополнение. Bohemia Interactive хвастается графикой Arma 3. У Telltale — новый и очень необычный эпизод The Waking Dead. Paradox показывает геймплей The Wizard Wars. Жанр симуляторов возвращается с Take on Mars и Farming Simulator 2013.

Новости индустрии

И здесь летнего затишья нет как нет! Студии создаются, скандалы раскручиваются, известные разработчики показывают норов и затевают собственные проекты. Новое поколение консолей и связанные с этим глобальные изменения в индустрии уже на носу. Похоже, до конца года затишья можно не ждать.

В этом выпуске: директор Xbox One Дон Мэттрик перешел из Microsoft в Zynga. Epic Games лишилась продюсера Gears of War: Judgment. Том Холленсхед ушел из id Software. Креативный директор SimCity ушел из Maxis и задумал новую игру. Крис Сойер перенесет Transport Tycoon на планшеты. Разработчики из Blizzard, Sony Online и Relic основали новую студию. У Google появились консольные планы. Apple присматривается к сенсорам Kinect. Activision Blizzard выкупает себя у французской компании Vivendi. Независимые проекты получат зеленый свет на Xbox One и Xbox 360. Америка официально признала киберспорт и лицензировала для армии движок Unreal Engine 3. Wargaming возродит Total Annihilation. Разработчики легендарного квеста Outcast создали собственную студию и готовят продолжение. World of Warcraft теряет подписчиков и готовится ввести микроплатежи. В Китае легализованы игровые консоли. На Nintendo напали хакеры. Дизайнеры Microsoft рассказали, как придумывали дизайн Xbox One. Симулятор робота-пылесоса — почему бы и нет? Шлем Oculus Rift подключили к эротической игре. Психологи препарировали летнюю распродажу Steam. Valve привлечет школьников к разработке игр. Хакеры взломали автомобиль с помощью контроллера Nintendo. Electronic Arts заключила контракт с «Барселоной».

Игровая культура

В этом июле игровая культура просто-таки побила рекорды. Чуть ли не ежедневно свой вклад в нее делают мультипликаторы, создатели машиним, съемочные команды, исполнители песен, танцоры, косплееры и даже исполнители стриптиза. Месяц оказался очень богатым на события!

В этом выпуске: косплей плюс стриптиз — новый взгляд на персонажей

Borderlands. Прыгучий ассасин наделал шума в Сан-Диего. В EVE Online состоялось самое крупное в истории звездное сражение. Американ Макги хочет превратить «Алису» в сериал. Как поместить «Арканоид» внутри «Арканоида»? Из кубиков Рубика сделали пиксельный арт. Консольная война Microsoft и Sony стала нью-йоркским мюзиклом. Сто смертей Лары Крофт — какие опасности угрожают героине новой Tomb Raider? Косплей по мотивам League of Legends — лучшие кадры! Как собрать игровой компьютер — оригинальная инструкция от MSI. Самообучающийся бот и самый хитрый способ победить в «Тетрис». Animal Crossing, Watch_Dogs и PlanetSide 2 вдохновляют рэперов. Герои Grand Theft Auto 4 стали героями новых машиним. Фильм «Бросок кобры» превращен в восьмибитную игру. Управление летающим ноутбуком: Oculus Rift стал шлемом реальной реальности. Художник раскрыл истинное лицо Тали из Mass Effect. Кузнец из Калифорнии выковал секиру орков Скайрима.

Лучшие игры про пиратов

Одной из главных новинок нынешней игровой осени станет четвертая часть Assassin's Creed. Это будет не просто продолжение популярного сериала, но первый за последние годы блокбастер о пиратах. В последнее время они стали редкими гостями на экранах наших мониторов, а ведь еще не так давно корсары

регулярно становились главными героями великолепных игр. Мы надеемся, ассасин Эдвард Кенуэй вернет морским разбойникам былую популярность. А пока вспомним лучшие игры о пиратах, выпущенные в прошлом.

Легенды игровой индустрии — Grand Theft Auto 3

Сегодня название сериала Grand Theft Auto известно всем, кто хоть немного интересуется видеоиграми. На протяжении многих лет он остается главным законодателем мод в боевиках в открытом мире. Каждая новая игра серии расходится многомиллионными тиражами. Более того, подробности о новой части, а тем более ролики вызывают больший ажиотаж, чем иные релизы. Но таким, каким мы его знаем сегодня, сериал стал не сразу, а только с выходом Grand Theft Auto 3.

Мнения

В этом номере мы поиграли на славу и подготовили целую обойму интересных мнений на любой вкус. Алексей Макаренков делится впечатлениями от **Divinity: Dragon Commander**, **Ride to Hell: Retribution** и фантастичной **Brothers: A Tale of Two Sons** под названием **Vengeance**. Александр Шакиров рассказал про **Flashback HD** и **Mario & Luigi: Dream Team Bros.**. В этом месяце своими мнениями также поделился Геворг Акопян — он рассказал про **Deadpool** и **Fuse**.

Ретро: 5-10-15-20

Во что мы играли в этом месяце... но не сейчас, а пять, десять, пятнадцать и двадцать лет тому назад? Давайте перенесемся в то время и вместе вспомним четыре игры, для кого-то ставшие вехами игрового детства и юности.

В этом выпуске:

& Star Wars: The Force Unleashed
& Freedom Fighters
& Tom Clancy's Rainbow Six
& Sam & Max Hit the Road

Unboxing

Распаковка коллекционных изданий игр — увлекательное занятие. Подход «Игромании» к этому процессу предельно серьезен. Мы не красуемся перед камерой, а показываем вам крупным планом самое главное — содержимое заветных коробок во всех деталях, чтобы вы смогли сами без труда отличить действительно шикарные издания от откровенного барахла за тройную цену. Ну а сам процесс снабжаем комментариями, ехидными и не очень, — в зависимости от того, что встречает нас внутри коллекционок.

В этом выпуске:

— **Company of Heroes 2: Коллекционное издание**.

Внутри коробки с этой скандальной игрой мы обнаружили... танк! Легендарный советский Т-34. Маленькую реплику, но все же.

Конец детства

Говорим о новостях с сервиса Kickstarter, о том, как игры пытаются выкинуть погремушку и выбраться из колыбели, и о том, как можно взять $120 000 взаймы и не отдать

Долгое время сервис **Kickstarter** был похож на ребенка. Журналисты уделяли ему массу внимания и радостно сюсюкали над каждым новорожденным проектом. Игроки выстраивались в очередь, чтобы дать денег на игру, существующую только в виде концепт-артов. Издатели, которые раньше при виде инди-разработчиков разве что брезгливо морщились, теперь сами ходили за удачливыми кикстартеровцами, предлагая им дружбу и поддержку.

Но рано или поздно все дети должны начать взрослеть. Начать учиться ответственности за свои поступки, учиться полагаться на свои силы, учиться выживать в суровой реальности. И, похоже, что для Kickstarter наступил именно такой момент. Детство кончилось.

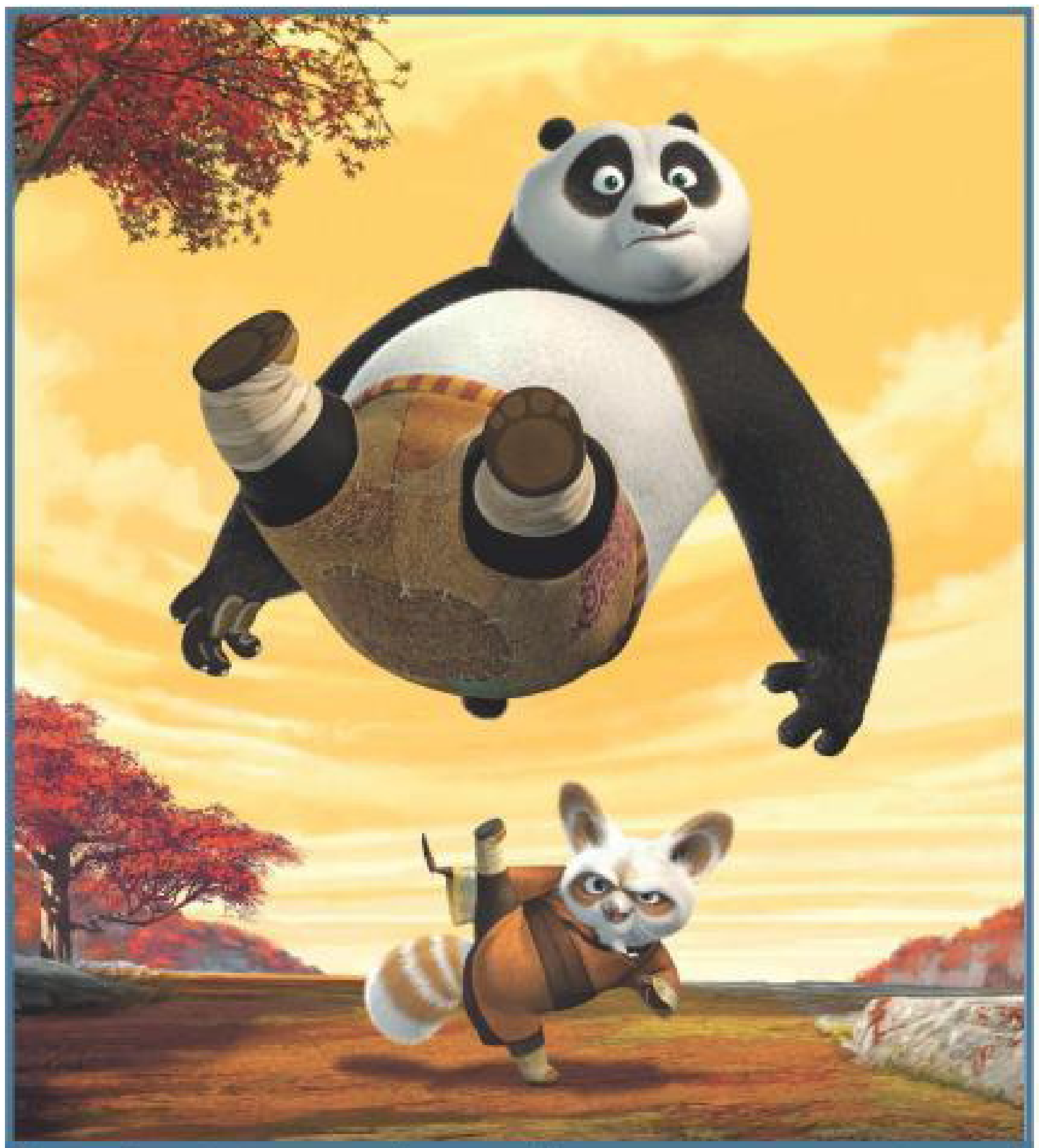
Отцы и дети

Хотя Kickstarter существовал и до Тима Шейфера, именно успех его **Broken Age** дал старт игровому буму, превратившему оригинальный, но известный далеко не всем игрокам сервис в один из самых крупных интернет-феноменов нашего времени. Шейфер стал чем-то вроде отца-основателя инди-индустрии нового образца. Неудивительно, что за его работой следили пристальнее всего. Опозориться можно было кому угодно, но только не ему.

Однако разработка игры — дело непредсказуемое. Студия **Double Fine** просила на создание Broken Age всего $400 тысяч, а собрала почти $3,5 млн. Именно столь невероятный успех сыграл с ними злую шутку — Тим признался, что на радостях перекроил игру из маленького инди-квеста в нечто гораздо большее. И вот, проработав над ней больше года, студия подсчитала сроки: первую половину первого акта (а это лишь четверть игры) успевали сделать не раньше чем к зиме 2014-го. Вся игра, соответственно, должна была выйти не раньше 2015 года. А деньги тем временем почти закончились.

Для разработчиков это более чем обычная ситуация. На то и существуют издатели с большими кошельками, которые покричат, поругают за медлительность и разгильдяйство, а потом все-таки подкинут деньжат — не бросать же дело на полпути. Однако Double Fine не хотела идти на поклон к издателям. Прибыли от продажи прошлых игр компании и участия в разных распродажах также не хватало. Что делать?

30 мая на Kickstarter появился новый проект, тактическая ролевая стратегия **Massive Chalice**. Ее концепция была очень странной — такое впечатление, что единственным желанием разработчиков было угодить игрокам. Этакая игра-фансервис, помесь **XCOM**, **Final Fantasy Tactics** и **Fire Emblem** про вторжение демонов в средневековое королевство. Издатели отстреливают разработчиков с такими идеями из дробовика, зато фанатов у них хоть отбавляй, а, как показывает практика, именно



Суть работы Kickstarter одной картинкой: игроки придают проекту финансовое ускорение, надеясь, что он взлетит.

Broken Age — очень красивая игра, сделанная в лучших традициях Double Fine. Несмотря на неурядицы, это по-прежнему один из самых ожидаемых квестов будущего года.

такая «голодающая» от недостатка интересных ей игр аудитория и обеспечивает многомиллионные сборы на Kickstarter.

Позже пойдут слухи о том, что с помощью Massive Chalice студия пыталась прикрыть дыры в бюджете. Звучит правдоподобно, ведь успешный сбор нескольких миллионов долларов мог решить все их проблемы: сначала закончили бы Broken Age, получили деньги, а уже на них финализировали, в свою очередь, Massive Chalice. Так это или нет, уже не важно, потому что затея явно не выгорела. Сборы шли очень туго — казалось, новый проект Шейфера, да еще с такой концепцией, должен был собрать миллионов десять за первые сутки...

Однако на деле на сбор даже минимально необходимых 725 тысяч ушло целых пять дней. Затем темпы сборов упали еще больше, в итоге было собрано 1,23 млн долларов. Для Шейфера такой результат можно смело считать провалом. Возможно, студия выбрала плохое время — в аккурат между анонсом Xbox One и незадолго до начала E3, когда все внимание прессы было приковано к играм и консолям нового поколения.

Что вышло, то вышло. Спустя пять дней после завершения кампании по сбору денег на Massive Chalice студия Double Fine с тяжелым сердцем призналась в финансовых затруднениях и объявила о необходимости принятия крайних мер: первый акт Broken Age существенно урежут и выпустят зимой в качестве платной альфа-версии на Steam Early Access, а затем на собранные от продаж деньги закончат игру к июлю 2014 года. Вариант достаточно честный. Если, конечно, собранных за альфу денег хватит на завершение игры.

Суровые пустоши жизни

Шейфер не сумел грамотно уложиться в бюджет, не захотел идти на компромисс и связаться с издателями. О результатах такого решения мы узнаем лишь через год. К счастью, проблемы Тима не бросают тень на сервис Kickstarter в целом. Второй крупный проект, ролевая игра Брайана Фарго **Wasteland 2**, на всех парах мчится к релизу. При этом нельзя сказать, что у студии нет никаких трудностей. Есть, конечно, — и в сроки не укладываются, да и финальный бюджет сильно превысил собранную с игроков сумму. Но настоящий профессионализм руководства проявляется именно в умении решать возникающие проблемы, и Брайан показал себя с самой лучшей стороны.

Описание Massive Chalice может заставить трепетать сердце любого фаната пошаговых стратегий, но денег собрали маловато, а если еще учесть финансовые проблемы с первым проектом, будущее игры начинает выглядеть совершенно неопределенно.

Для начала Фарго договорился с издательством **Deep Silver**, отдав им право на продажу дисков. Права на цифровые продажи и на саму игру остались у студии **inXile Entertainment**. Также Deep Silver поможет с тестированием и выпуском локализаций (в том числе и русскоязычной). Вероятно, издатель обеспечит также помощь с рекламой — как известно, эта статья расходов в наше время может в разы превышать стоимость разработки. Тот же «Ведьмак 3» имеет бюджет в $40 млн долларов, из которых на саму игру потратят лишь $15 млн, а остальные $25 млн — на рекламу.

«Это прекрасная возможность для inXile. Теперь мы можем сосредоточить все наши усилия и пустить все собранные деньги на разработку игры. К тому же это дало нам дополнительные средства, и мы можем расширить наш бюджет за пределы собранной на Kickstarter суммы, сохранив за собой все права и полный контроль над ходом разработки. Сейчас у нас полный порядок с финансами, и ничто не мешает нам сделать игру такой, какой мы хотели бы ее видеть», — говорит Брайан.

Уладив дело с деньгами, Фарго решил проблему со временем, ведь игра должна была выйти этой осенью. В назначенные сроки не уложились, поэтому Брайан обвинил во всем игроков — уж слишком много денег собрали, проект неимоверно разросся, поэтому нужно больше времени для его завершения. Согласитесь, это скорее приятное известие, тем более когда культовый разработчик говорит, что это может стать крупнейшей ролевой игрой в его жизни, — а учитывая, что он создал **Fallout**, эти слова чего-то да стоят. Вместо релиза этой осенью выйдет бета-версия, на которую попадут те, кто заплатил за игру больше 55 долларов.

Обратите внимание на сходство ситуаций: inXile и Double Fine успешно собрали средства на первую игру, у обеих кончи-

Только выпустив Shadowrun Returns, разработчики готовятся запустить на Kickstarter новый проект — гибрид настольной и компьютерной игры Golem Arcana. Ходы делаются на доске, а программа для планшета облегчает игру и расширяет игровой мир.

лись деньги, и — внимание — обе запустили на Kickstarter второй проект (напомним, что второй игрой inXile стала **Torment: Tides of Numenera**). Однако никому даже в голову не пришло обвинить студию в том, что с помощью нового сбора средств она затыкает дыры в бюджете первой игры. Удивительно, как одни и те же действия могут давать столь разный результат.

Люди и небожители

Фарго, Шейфер... Кто действительно умеет обчищать карманы игроков, так это Крис Робертс со своим космосимулятором **Star Citizen**. Никто не ожидал, что этот без сомнения культовый, но давно ушедший из игровой индустрии разработчик вернется с такой помпой. Он решил, что делать временную кампанию по сбору средств — глупо. Ну, правда, какой в этом смысл? Поэтому он как начал собирать деньги осенью прошлого года, так и собирает их до сих пор, причем с большим успехом.

Обычно разработчики в качестве целей для сбора средств указывают разный игровой контент. Мол, соберете миллион — добавим еще одну игровую расу, соберете два миллиона — построим в два раза больше локаций. Но Крис, кроме всего прочего, добавил в качестве целей работу пиар-отдела: соберете $2 млн — получите регулярные отчеты о разработке игры, соберете $3 млн — отчеты начнут выходить чаще, $4 млн — еще больше новостей и ежемесячный видеоподкаст с разработчиками.

В результате сообщество получило собственный цифровой журнал, еженедельную видеопередачу Wingman's Hangar, регулярные новостные апдейты о ходе разработки со статьями, роликами и концепт-артами. Да, еще начались съемки документального фильма о создании игры. Конечно, в прессу большая часть информации не попадает — как говорится, «не формат», интересно только фанатам. Но когда проект генерирует настолько мощный информационный поток — хоть что-то, да просочится. О Star Citizen начали говорить, обсуждать на форумах, об игре более-менее регулярно писала пресса, что привлекало все новых и новых игроков, которые вкладывали все больше и больше денег.

Первая кампания по сбору закончилась на отметке $6,3 млн, но к июню эта сумма малопомалу увеличилась до десяти миллионов. Студия решила отметить столь знаменательное событие новой пиар-кампанией: крутые видеоролики, выполненные в виде рекламных презентаций космических кораблей, статьи и новости на всех игровых сайтах, интервью и стримы с участием разработчиков. Это сработало. К концу июля сумма подскочила к отметке в $15 млн, а общее количество вложившихся составило 220 000 человек.

15 миллионов баксов! Изначально Крис хотел собрать всего $2-4 миллиона, чтобы доказать инвесторам перспективность проекта. По его собственным словам, бюджет игры с самого начала равнялся $12-14 млн, и это при условии жесткой экономии и грамотной траты средств: «Я могу сделать игру так дешево, потому что не использую традиционные схемы разработки. Если бы я делал игру как все, она обошлась бы мне в 20 миллионов, а то и больше», — говорил тогда Робертс.

Ветераны бывают разными, но 65-летний Алан Элкорн всем ветеранам ветеран. Ведь он создал Pong, первую в мире коммерческую игру! И он тоже пришел на Kickstarter с игрой для мобильных телефонов под серьезным названием «Серьезно?!». Только, увы, денег ему не дали.

До этого момента Тим Шейфер воспринимался как символ успеха Kickstarter. Но времена меняются.

Борьба за независимость

Независимые разработчики становятся все более независимыми и приобретают все больше рычагов давления на издателей. Если раньше издатель или владелец платформы был царем и богом, то теперь он все чаще ощущает себя пятым колесом в телеге: инди-разработчики могут обойтись и без них, зато без инди-игр любая платформа будет чувствовать себя очень неуютно. Деньги берут на Kickstarter или у своих инвесторов, игры публикуют сами или через Steam, рекламу обеспечивают фанаты. И чем дальше, тем все становится только хуже (для издателей, разумеется).

Инди-студии отвоевали себе право самим пробиваться на Steam с помощью сервиса Steam Greenlight, а этим летом штурмом взяли Xbox One, шантажом и угрозами вынудив **Microsoft** разрешить им публиковать игры самостоятельно, без участия издателя. Умная **Sony** предусмотрительно сдалась заранее, открыла ворота крепости и заискивающе встречала инди-террористов хлебом и солью.

У инди-разработчиков появляются свои тусовки — например, известные сайты **Newgrounds** и **IndieDB**. Сотни и тысячи начинающих игроделов пробуют там свои силы, обсуждают и обкатывают новые идеи. Пока большие студии в строжайшем секрете пилят свои сверхсекретные блокбастеры, инди-сцена работает совершенно прозрачно и постоянно обменивается опытом. Да, инди маленькие, ну и что? Люди тоже были маленькие, а динозавры большие, и посмотрите, что вышло!

Теперь же денег точно хватит на все. Студия RSI переехала в новый офис, обзавелась новой звукозаписывающей студией и даже купила собственное оборудование для захвата анимации движения, так как аренда стоила очень дорого — по $35 тысяч в сутки, при этом на анимацию для создания тридцатисекундной кат-сцены уходило по четыре часа. Мечта каждого инди-разработчика!

Прощание с колыбелью

В чем секрет успеха Star Citizen? Понятно, что игра хороша, ролики к ней еще лучше, а фанатов космических симуляторов не кормили приличными играми уже лет десять (будем честными, серия X слишком хардкорна для массового игрока). Однако главной причиной успеха стало то, что Крис Робертс осознал, что Kickstarter — это лишь колыбель краудфандинга. Пусть теплая и уютная, но слишком уж маленькая. «Нельзя вечно жить в колыбели», — говорил сотню лет назад отец российской космонавтики Константин Эдуардович Циолковский.

Поэтому Крис сурово и решительно отверг вариант с Kickstarter, сказал ему «прости-прощай» и завел свой собственный сайт, где и начал принимать деньги. Разумеется, такая категоричность вышла ему боком. Kickstarter был не просто местом для сбора денег, это был раскрученный бренд, за которым следили сотни журналистов и сотни тысяч игроков. Само появление на сервисе обеспечивало проекту такую рекламу, какую не каждое рекламное агентство сумеет обеспечить.

Порой разработчики даже не скрывают, что от Kickstarter им нужна только реклама. Например, создатели Liege попросили всего $15 тыс. Сложно поверить, что эти деньги хоть как-то помогут игре, собравшейся выходить на PC, PS4, Vita, Wii U, iOS и Android.

Еще один успешный проект на Kickstarter — пошаговая киберпанковская стратегия Satellite Reign от создателя Syndicate Wars. Ждем ее к концу будущего года.

Скриншот Wasteland 2. Раньше движок Unity считали ущербным, годящимся разве что для браузерок. Но инди-разработчики изменили это отношение, доказав, что с его помощью можно делать красивейшие игры.

Впрочем, Крис и сам понял свою промашку. Созданный им сайт не выдерживал наплыва посетителей, постоянно падал, поток пожертвований был довольно скудным. Фанаты наперебой просили его завести параллельную кампанию по сбору средств на Kickstarter (мы были одними из них и лично писали Крису в «Твиттер», убеждая его в полезности сервиса). Просьбы были услышаны, и через пару недель Star Citizen объявилась на Kickstarter, который принес в общую копилку $2 млн и обеспечил необходимое внимание прессы.

И все-таки в итоге затея с собственным сайтом оказалась верной. Если бы игра финансировалась только через Kickstarter, она собрала бы три, пусть пять миллионов, но никак не пятнадцать. Кто-то говорит, что это уже не краудфандинг, а сбор предзаказов, — что ж, такое говорят и про сам Kickstarter, благо инди-студии довольно часто ходят туда только за рекламой, не имея реальных финансовых затруднений. Также как дети вырастают из коротких штанишек, так же и инди-индустрия постепенно вырастает из формата Kickstarter, ей становится все сложнее мириться с множеством существующих там ограничений. Возможно, настала пора что-то менять?

У нас не забалуешь

Однако жесткие ограничения существуют на Kickstarter не без причины. В 2009 году, когда создавался сервис, его организаторы рассчитывали, что деньги сумеют набрать лишь 5% от общего числа проектов. Отсюда и правило: если затея не получает нужную сумму, то все отменяется, а организатор не получает ни копейки. Это гарантировало вкладчикам, что они заплатят деньги только в случае полного успеха.

Вскоре выяснилось, что почти половина всех начинаний получает в итоге финансирование — и не в последнюю очередь благодаря этому правилу. Оно выступает барьером, отсеивающим заведомых неудачников и вынуждающим организаторов устанавливать разумные суммы сборов, выкладываясь затем ради успеха на полную катушку.

Другое ограничение: кампания по сбору средств должна идти не дольше 60 дней. Раньше лимит был в 90 дней, но статистика показала, что наиболее успешными проектами являются те, которые длятся всего месяц. Их создают уверенные в своих силах люди. Более долгий срок выбирают люди неуверенные, боящиеся провала, — им кажется, что дополнительное время даст им больше шансов достигнуть своей цели.

На деле же лишние месяцы слабо влияют на ситуацию. Большая часть средств собирается в начале и конце акции: первый всплеск взносов происходит благодаря фанатам и прессе, а второй — благодаря тем, кто вечно откладывает все дела на последний момент. Поэтому срок сократили, чтобы отсеять еще одну порцию неудачников.

Почему нельзя позволить собирать деньги постоянно? Потому что сервису нужно заботиться не только о проектах, но и о себе. Kickstarter не нуждается в куче вяло тлеющих акций, собирающих по десять баксов в день. Ему нужны яркие акции-вспышки, собирающие за сутки миллион и служащие рекламой всему сервису. Добиться такого можно только путем кратковременной пиар-кампании. В маркетинге это называется «созданием искусственного дефицита»: люди более активны тогда, когда предложение действует ограниченное время. На этом основываются все распродажи, что в реальных магазинах, что в сервисах типа Steam.

Схема Kickstarter отлично работала на благо финансирования проектов, связанных с искусством, едой, модой, танцами, дизайном, театром, технологиями и прочей неигровой катавасией. Такие проекты обычно затевали артхаусники, неформалы, гики, хипстерствующие интеллигенты и другие маргинальные деятели науки и культуры, которых нужно было держать в узде, чтобы не распоясались. Однако когда на Kickstarter пришли игры, все изменилось.

Переходный возраст

Игры оказались идеальным объектом для краудфандинга. Для сравнения возьмем фильмы, посвященный им на Kickstarter раздел в 2011 году был самым популярным. Когда вы в последний раз видели сайт о фильмах, где упоминались бы инди-проекты с Kickstarter? Вообще не видели?

Создатели Soul Saga заявили, что хотят сделать наследника классических jRPG времен первой PlayStation. «Олдскул — это хорошо, вот вам чек на $200 тысяч», — сказали игроки.

Фейсконтроль

Kickstarter вовсе не место, где игроки подают милостыню жаждущим денег и славы разработчикам. Здесь крайне неохотно спонсируют мейнстримовые проекты, а также с подозрением относятся к личностям с темным прошлым. Так, к примеру, игроки со свистом прокатили **MotorGun**, проект Дэвида Яффе, создателя **Twisted Metal** и **God of War**. Он обещал сделать сессионную онлайновую игру про битвы на автомобилях — помесь **Interstate 76**, **World of Tanks** и **AutoDuel**.

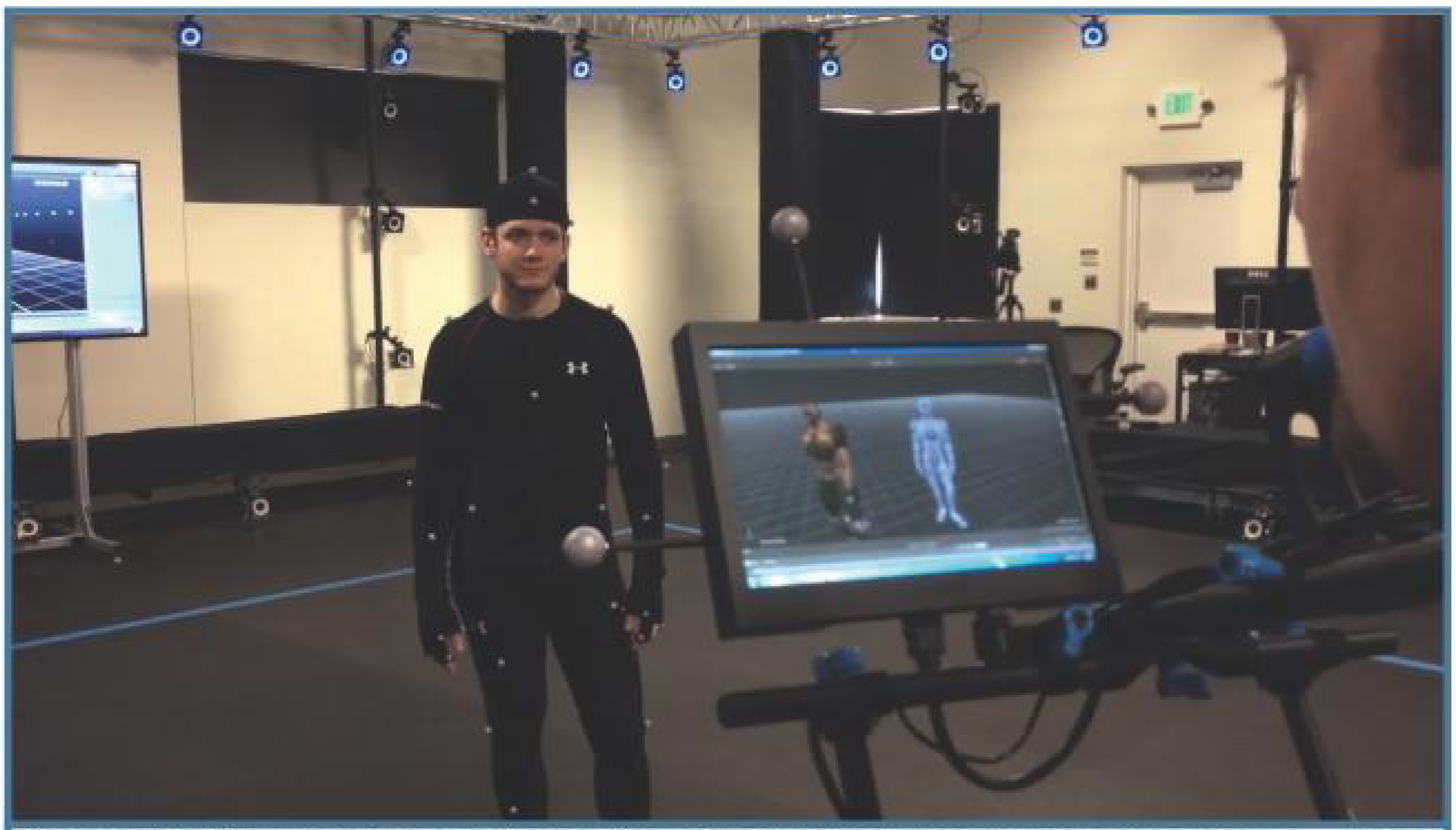
Американ Макги последовал примеру Яффе и отменил сбор денег на свой новый экшен **OZombie**, в котором игрокам предлагали посетить безумную и страшную версию страны Оз. Макги явно растерял прежний авторитет, и теперь его имя уже не служит гарантией успеха. Несолоно хлебавши ушли и бывшие **Silicon Knights**, замеченные за выпуском трэша и скандальными разборками с **Epic Games**. Не помогла даже смена вывески. Тем не менее студия вернулась и второй раз пробует протолкнуть свой экшен **Shadow of the Eternals**; пока сборы идут вяло, но вполне возможно, что и наберут.

Проблемы имеются также у сетевого кооперативного платформера **Project Ravensdale**, собравшего за пару недель всего 10% суммы. Да, господа, с такими идеями стоит идти к издателям, они любят и кооператив, и онлайн. А Kickstarter больше любит одиночную кампанию с крутым сюжетом.

И правильно, потому что киношной прессе на этот сайт наплевать, — на деньги фанатов можно снять только разного рода низкобюджетные нишевые или документальные фильмы, спрос на которые невелик. Хотя кино любят все, интересы большинства ограничиваются голливудскими блокбастерами, в лучшем случае — работами известных европейских киностудий.

Зато инди-игры очень нужны игровой индустрии, задыхающейся от последствий безумной технологической гонки и недостатка свежих идей. Поэтому играм с Kickstarter обеспечена любовь журналистов и внимание игроков. Порой читаешь новости и создается ощущение, что кроме как на Kickstarter игр больше нигде не делают. К тому же сервис больше подходит для игр с точки зрения аудитории: его посетителями являются активные пользователи интернета, у которых куда больше шансов оказаться поклонниками игр, чем какого-нибудь документального фильма о жизни тараканов в нью-йоркском метро.

Что еще важнее, краудфандинг — это не сбор пожертвований. Как правило, вкладчики получают за свои деньги какую-то награду. Либо реальный товар, либо иной продукт (фильм, игру, музыку). В первом случае много не заработать, большая часть денег уйдет на производство самого товара, чрезмерную наценку потребитель не оценит. Поэтому платить за разработку и организацию производства час-



Создатели Star Citizen хвастаются студией для motion capture. Странная штука с экраном на переднем плане — это виртуальная кинокамера, с ее помощью удобно имитировать «съемку с рук».

Хотя разработчики Star Citizen подстраховались, заручившись поддержкой инвесторов, игру все равно можно считать первым в мире крупнобюджетным проектом, профинансированным игроками.

то приходится из своего кармана, а на Kickstarter приходить с уже готовым (почти готовым) товаром для сбора предзаказов и рекламы.

Хорошим примером могут служить очки виртуальной реальности Oculus Rift. Их начинали делать чуть ли не в гараже на чистом энтузиазме, деньги и спонсоров разработчики нашли сами, а Kickstarter только помог собрать средства на производство опытной партии для рассылки разработчикам.

Если же речь не идет о чем-то вещественном, все становится сложнее. По статистике, 90% всех денег приносят награды дороже 25 долларов. Конечно, популярность мелких взносов выше, но денег с них мало. Посчитайте цифры сборов Star Citizen: если разделить 15 млн долларов на 220 тысяч игроков, то получится, что сумма среднего взноса составляет почти 70 баксов!

Так что для нормальных сборов нужно предложить вкладчикам что-то стоящее. И опять игры оказываются в выигрыше: кто отдаст 50-70 долларов за цифровую копию документального фильма или трэшевую музыку? Зато за игру — могут заплатить и больше, особенно если игровых бонусов подсыпать да эксклюзивный доступ на бета-тест обеспечить. При этом никаких затрат на производство, разве что для сверхдорогих опций можно включить рассылку постеров и копеечных сувениров. Продажа воздуха в чистом виде!

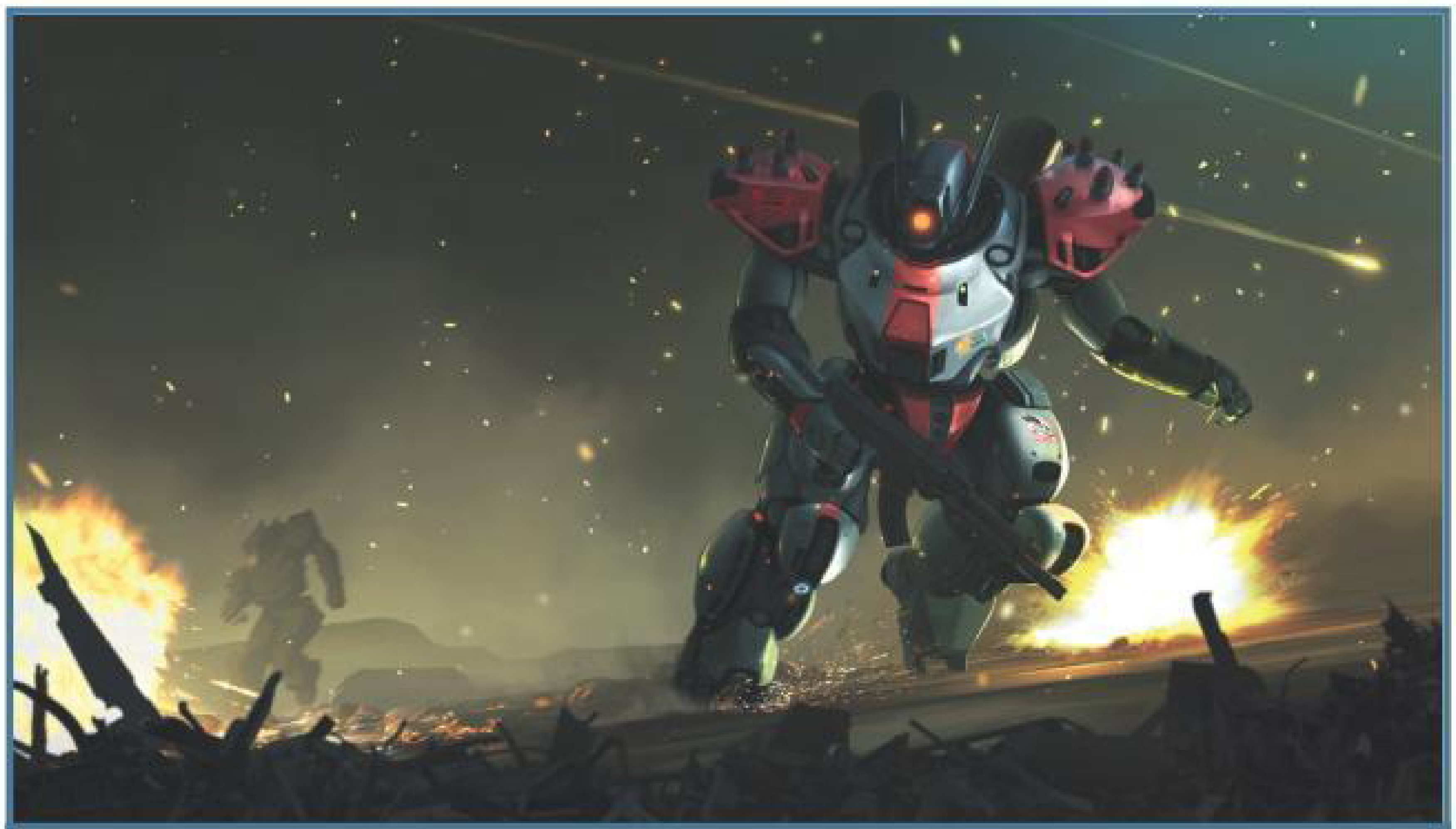
Папа и мама разводятся

С приходом игр все остальные разделы отодвинулись на второй план. В 2012 году игры внезапно стали самым популярным разделом — из $320 млн собранных денег на них пришлось $83 млн, притом что игровой бум набрал силу только во второй половине года. Многие игроки даже начали воспринимать Kickstarter исключительно как игровой сайт и сильно удивлялись, когда находили там что-то еще.

Однако тут же вскрылись все недостатки сервиса. Изначально он был предназначен для финансирования небольших безумных затей, которые никогда не смогли бы получить деньги обычным путем: 5-10 тысяч баксов, но уж никак не миллионы. За четыре года существования Kickstarter было запущено более сотни тысяч проектов, но больше $100 тысяч набрали всего около семиста. Более миллиона — сорок один.

Для игр эти рамки оказались тесными. Тем, кому действи-

Если вы в свое время дали денег проекту Sir, You Are Being Hunted, то в августе вас пустят на альфа-тест. Это весьма необычная игра с открытым миром, в котором роботы-джентльмены охотятся за людьми как за дичью.


Меха-экшен Heavy Gear Assault имеет движок UE4, над ним работает ведущий дизайнер Far Cry и Crysis, но с деньгами его все равно прокатили. Теперь студия собирает взносы на своем сайте, правда, тоже без особого успеха. Ничего, проект явно крупный, просто так не закроют.

Симулятор тюрьмы Prison Architect. Бунт в самом разгаре! Коридоры залиты кровью, спецназ заковывает бунтарей в наручники. Этот проект — лишнее доказательство тому, что «графон» хорошей игре порой может только помешать.

тельно нужны деньги на игру, может не хватить ни ста тысяч, ни даже миллиона. В свою очередь, тем, кто свою игру уже сделал, а теперь хочет устроить пиар-акцию и собрать побольше предзаказов, мешают ограничения по времени и условие возврата денег в случае недобора средств. Поставишь слишком низкий лимит, например тысяч в триста, — соберут их и успокоятся, а в худшем случае подумают, что проект — дешевка, и пройдут мимо. Поставишь цель в пару миллионов — рискуешь остаться и вовсе ни с чем.

Поэтому инди-индустрия начала активно искать новые пути выхода на рынок, а многочисленные клоны Kickstarter стали расти как грибы после дождя. Из интересного стоит отметить специализированный ресурс **Gambitious** для краудфандинга игр, который так и не взлетел, что и понятно, так как его создатели зачем-то полностью скопировали все правила и ограничения Kickstarter, после чего расслабились, закурили и начали ждать успеха. До сих пор ждут; за год собрали деньги на одну игру, железнодорожный симулятор **Train Fever**.

Куда большего добился сервис **Indiegogo**, владельцы которого предложили более льготные условия: срок сбора до 120 дней, возможность взять деньги, даже если собрать всю сумму не удалось, поддержка PayPal. Но даже Indiegogo за 2012 год собрал всего $15 млн, что, конечно, совершенно несерьезно.

Поэтому самым перспективным путем по-прежнему остается самофинансирование. Так, например, студия **Introversion Software** решила не идти со своей стратегией **Prison Architect** на Kickstarter, завела собственный сайт и собрала за месяц $370 тыс. Если бы дело было на Kickstarter, наверняка бы собрали больше — еще бы, симулятор тюрьмы от создателей **Darwinia**! Нате вам миллион, даже два!

Однако не спешите с выводами. Пусть студия не смогла повторить подвиг Криса Робертса, но, тем не менее, за тот же период (оба проекта стартовали почти одновременно) собрала уже почти $6 млн и явно не собирается останавливаться. Учитывая низкий бюджет игры (2D-графика на уровне девяностых годов), ее можно считать успешной уже сейчас, на стадии альфа-теста.

Долой барьеры

Как и многие явления, которые на первый взгляд кажутся со-

The Doom That Came to Atlantic City должен был стать вариантом известной всем «Монополии», только в лавкрафтовском стиле, с Ктулху и прочими. Увы, Атлантик-Сити может спать спокойно, рок к ним так и не заглянет.

Люди охотнее всего платят за то, чего у них нет. На этом основывается популярность краудфандинга. Вот и Kickstarter-стратегия Planetary Annihilation решила продавать доступ в альфу за $90, то есть дороже, чем будет стоить игра после релиза.

Для успеха на Kickstarter важны не только идея и репутация команды, но и красивое оформление. Часто на подготовку артов и съемку видео уходят тысячи, а то и десятки тысяч долларов.

Последнее препятствие

Говоря о барьерах между играми и игроком, стоит упомянуть, что одним из этих барьеров являются сами разработчики. Ведь кто лучше всего знает собственные вкусы, как не сами игроки? Рано или поздно этот барьер тоже может рухнуть, и игроки начнут создавать игры самостоятельно. К этому все и идет: инструменты для разработки игр становятся все мощнее и проще, в движке Unity может разобраться даже школьник, появляются специальные игры-редакторы, начиная от **RPG Maker** и заканчивая грядущим **Project Spark** на Xbox One.

Даже сейчас сообщество фанатов способно осилить вполне серьезный проект. Например, вчерашний школьник, 19-летний американец из Айдахо, вместо того чтобы пойти в университет или найти работу, засел за создание мода Falskaar для **The Elder Scrolls 5: Skyrim**. Он потратил на него целый год (2000 часов!), создав в помощь команду фанатов из более чем ста человек. Он даже провел прослушивание и выбрал 29 человек для озвучки 54 персонажей. В результате получилась совершенно новая игра с 25 часами геймплея. Все это он сделал с одной целью — добиться работы в студии **Bethesda**.

Как видите, игра может быть создана и без денег, и без команды профессионалов. Нужен лишь подходящий инструмент. Конечно, какими бы ни были инструменты, не каждый сможет осилить эту задачу, — но ведь и книгу не каждый может написать, хотя печатать умеют все.

Kickstarter — последний шанс для возрождения непопулярных жанров. Фанаты космосимов, например, получили не только Star Citizen, но и весьма перспективные Elite: Dangerous и Limit Theory.

Пожалуй, главным предназначением Kickstarter является возможность выступить против тоталитарного правления издательств, кормящих игроков штампованными проектами, поддержать инакомыслящих инди-диссидентов.

вершенно независимыми, феномен Kickstarter является лишь небольшой частью глобальных процессов, протекающих в игровой индустрии. Если говорить кратко, их суть — в удалении посредников, уничтожении всех барьеров, находящихся между игроком и желаемыми им играми.

Давным-давно студиям приходилось рассылать кассеты и картриджи по почте. Затем на сцене появились издатели, игры завезли в магазины, и купить их стало чуточку легче. Когда появились онлайновые сервисы, покупки стали делать не выходя из дома. Получив удобный способ доставки игр до игроков, инди-студии начали отказываться от издателей: никакой свободы, куча ограничений, слишком низкая эффективность работы (шутка ли, кормить целый штат менеджеров). Теперь же индустрия убирает последние барьеры: фанаты получили возможность напрямую, с помощью собственного кошелька, облегчать путь на рынок наиболее интересным им проектам.

Правда, убрав эти самые последние барьеры, игровое сообщество вынуждено будет взвалить на себя груз тех проблем, которыми ранее занимались издатели. Для примера, вспомните десять отмененных игр, о которых вы слышали в последнее время. Нет? Ладно, хотя бы пять. Да, тут уже попро-

ще... А ведь на деле в мусорку отправляют чуть ли не половину всех проектов, вот только игроки о них ничего не знают, — большая часть тихо и мирно протягивает ноги задолго до анонса, еще на стадии предпродакшена или создания прототипа. А вот отмена анонсированной игры — действительно редчайший случай, вспомнить который не так-то просто.

Зато теперь игрокам придется лично иметь дело с последствиями неразумного выбора. Аналитики считают, что до релиза доживет лишь треть от всех запущенных на Kickstarter проектов, и реальная статистика это подтверждает: в 2009 году до релиза дошло 40% игр (правда, их и было всего пять), в 2010 году — 33%, в 2011 году — 30%.

Проблемы могут возникнуть самые разные. Так, например, создатели мобильной стратегии Star Command решили собрать $20 тыс. Игроки собрали почти вдвое больше. Вот только потратить их на игру не удалось: часть денег ушла на регистрацию компании, другая часть — на печать обещанных постеров и оплату почтовых расходов по их доставке. В результате ребята залезли в долги на $50 тыс. Впрочем, потом они запустили вторую успешную акцию по сбору денег на PC-версию игры и собрали $150 тыс., предусмотрительно возложив все почтовые расходы на игроков. Игра уже вышла на мобильных платформах, стала очень успешной, и все закончилось хеппи-эндом.

А ведь могло и не закончиться. Похожая история случилась с одним шустрым товарищем, решившим выпустить настольную игру **The Doom That Came to Atlantic City**. Товарищ заказал игру у известных дизайнеров, собрал на Kickstarter вместо требовавшихся $35 тысяч аж $122 тысячи, вот только игру выпускать не будет — деньги кончились, почти все ушли на создание компании (в США это действительно может быть весьма дорогим удовольствием). На игру же ничего не осталось. Посыпав голову пеплом, организатор признал, что он идиот и не умеет вести дела, пообещав вернуть все деньги, только не сейчас, сейчас ему самому нужно найти работу, чтобы на что-то жить.

Но, сколько бы ни было провалов, сколько бы процентов игр ни дошло до релиза, факт есть факт: краудфандинг работает, предоставляя игрокам и разработчикам уникальный шанс поработать рука об руку. К примеру, в то время, когда писалась эта статья, состоялся релиз ролевой игры **Shadowrun Returns**, одного из крупнейших Kickstarter-проектов, собравшего $1,8 млн. Игра пока не стала абсолютным хитом, ее ругают за излишнее упрощение интерфейса в угоду мобильной версии, за недостаток ролевых элементов (даже лута нет!) и чрезмерное количество текста (хотя и весьма занимательного).

Однако же игра нашла свою аудиторию. Положительные отзывы заглушают критическое бурчание, а наличие мощнейшего редактора гарантирует, что игровое сообщество с помощью модов вскоре допилит игру до угодного ему состояния.

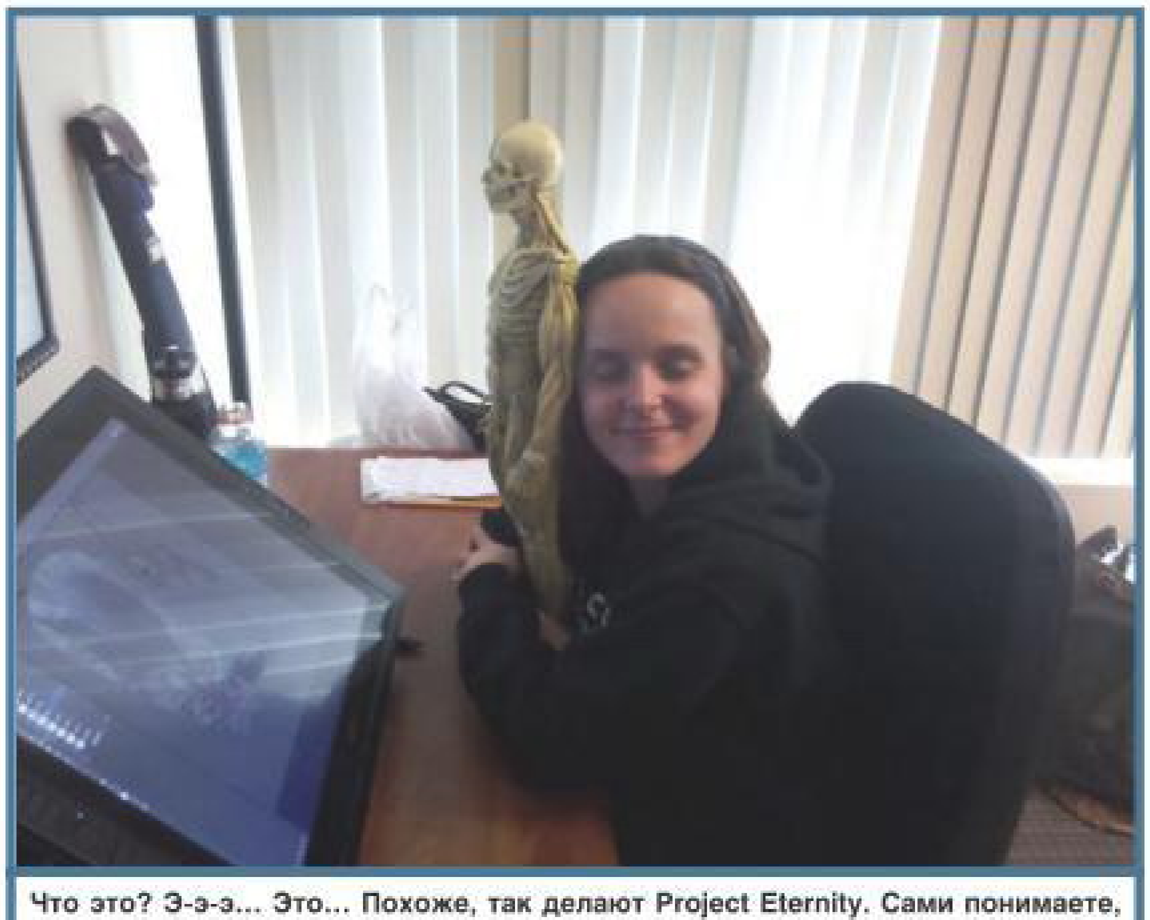
✣ ✣ ✣

Из всего сказанного можно сделать вывод, что пациент скорее жив, чем мертв. И речь идет не о сервисе Kickstarter, у которого дела идут лучше некуда, а об игровом краудфандинге в целом. Спасибо Шейферу и Kickstarter, что они сумели свести игроков и разработчиков вместе. Конечно, их союз не будет легким. Студии будут объявлять себя банкротами, сроки релиза будут переноситься по десять раз, игры будут получаться не такими, какими их ждали, а некоторые и вовсе не появятся на свет… Но пока это единственный путь для создания проектов, которые просто не могли бы появиться другим способом.

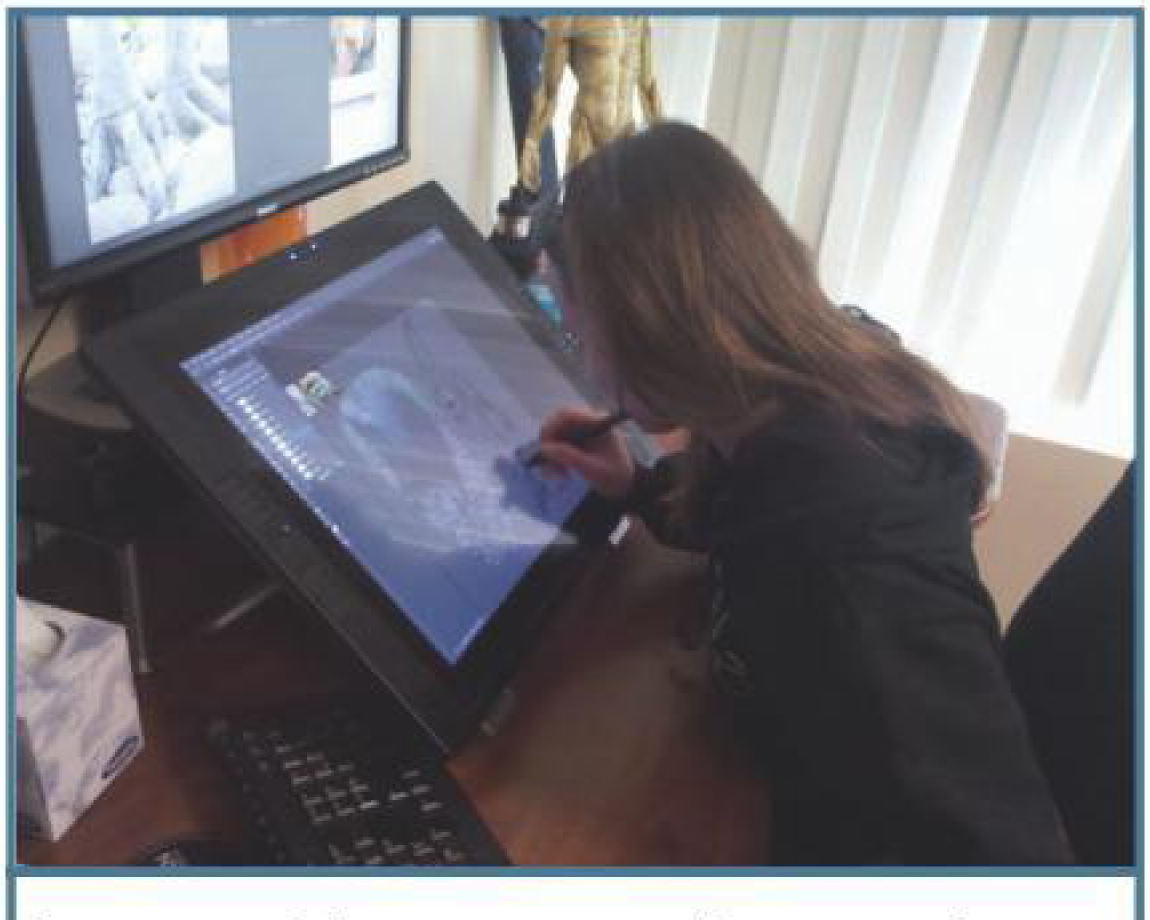
Кто-то может сказать, что Kickstarter не более чем баловство, что собранные за 2012 год $83 млн равны бюджету одного-единственного блокбастера… И будет неправ. Маленький Kickstarter уже сейчас меняет большую игровую индустрию: по словам культового геймдизайнера Криса Авеллона, работающего сейчас над **Project Eternity**, издатели были очень удивлены, какое внимание игроки оказали классическим RPG, одной за другой собиравшим миллионы долларов.

«К нам обратилось сразу несколько компаний, заявив, что за такую цену они и сами были бы не против создать олдскульную RPG типа нашей — мол, риски будут куда ниже, чем с играми AAA-класса. Это меня просто ошарашило. Я не думал, что издатели готовы на столь радикальный пересмотр своих взглядов», — заявил Крис. Так что главная сила краудфандинга не столько в играх, сколько в возможности показать издателям хороший пример, наглядно продемонстрировать, за что на самом деле готовы платить игроки. ✣

После успеха Oculus Rift многие компании активизировали разработку шлемов виртуальной реальности. NVIDIA, например, показала ранний прототип собственного «шлема» размером с обычные очки.



Что это? Э-э-э… Это… Похоже, так делают Project Eternity. Сами понимаете, издателя нет, никто у разработчиков над душой не стоит, вот и работают как хотят. Безобразие. А ну-ка, живо за работу! Слышишь?



Вот так-то лучше. Работать отсюда и до заката! Совсем от рук отбились.

Nintendo после E3

Впечатления от презентации новых игр

После E3 российское представительство **Nintendo** устроило мероприятие для тех журналистов, которые по каким-то причинам не успели съездить на выставку в Лос-Анджелесе или не смогли добраться до стендов с играми. И хотя мы были на E3 и видели все показанные там игры (читайте наш подробный репортаж в предыдущем выпуске «Игромании»), упускать возможность более детально ознакомиться с ближайшими проектами Nintendo было бы глупо.

Презентационная часть была невероятно короткой, журналистов не стали утомлять часовой нарезкой из всех-всех трейлеров с Nintendo Direct и предложили подойти к демостендам. Игр было достаточно, но самая большая толпа собралась у консоли с **Bayonetta 2**.

Buy! О нет! А-а-а!

С Байонеттой на экране постоянно творятся безумные вещи. То она сражается с монстрами верхом на реактивном истребителе (решительно непонятно, как у самолета получается летать с поврежденным корпусом и оравой чудовищ на нем), то отбивается от огромного демона на поезде. По насыщенности событий и их эпатажности одна сцена из Bayonetta 2 смело бросает вызов старым **Devil May Cry**. Девушка лихо сплетает удары в комбо, а потом заставляет ангелов почувствовать все оттенки боли и страданий: колдовством призывает пыточное устройство и лихо отправляет противника страдать перед абсолютным уничтожением.

От фирменного безумия — к милым видеоиграм. Рядом с **Pikmin 3** тоже собралось достаточно журналистов. Изначально игра разрабатывалась для Nintendo Wii и по ощущениям сильно напоминает вторую часть. Это стратегия, в которой необходимо управлять пикминами. Пикмины — разноцветные антропоморфные растения. Разные существа подходят для определенных задач, но чаще всего собираются в толпу и либо перетаскивают объекты словно муравьи, либо нападают на противника. Концептуально очень похоже на **Overlord** с его разнокалиберными миньонами. В Pikmin 3 появился новый тип пикминов — каменные. Они наносят больше повреждений, да и сами выдерживают различные атаки.

Собирать пикминов и командовать ими было интересно, но по соседству показывали **The Wonderful 101**. Чем-то этот проект напоминает Pikmin, который разогнали до сверхзвуковой скорости и поставили во главу самого Хидэки Камию, — над игрой работает **Platinum Games**. По уровню перемещается группа героев, которая легким росчерком стилуса превращается во что-нибудь смертоносное и жутко нелепое, как мегазорд из **Power Rangers**: супергерои в разноцветных трико формируют огромные кулаки, клинки и пистолеты. Иначе Землю от инопланетных захватчиков не защитить.

Грибные кущи

Грибное королевство также в большой опасности, но в **Super Mario 3D World** главный герой не один. В многопользовательском режиме спасать мир помогают Луиджи, Тоуд и принцесса Пич. Игра вчетвером становится слишком хаотичной: герои Грибного королевства переодеваются в кошечек (разноцветных!) и бегают по стенам. В то же время придется искать монетки для доступа к новым уровням, а в компании это будет сделать труднее. Изучать уровень в одиночку намного приятнее, тебя никто не торопит, темп прохождения определяется самостоятельно.

Кошачий костюм является одной из основных особенностей новой игры. В нем отлично получается цепляться за стены, да и на флагшток карабкаться в таком наряде намного удобнее — проще добраться до вершины и получить дополнительную жизнь.

Вполне возможно, что на кошечках в Nintendo не остановятся и смогут придумать что-нибудь более веселое — например, интересные уровни, в которых придется по максимуму задействовать новый костюм. Тем не менее играть в Super Mario 3D World весело, хотя еще на Nintendo Direct стало понятно, что масштаб у игры все-таки не такой, как у **Super Mario Galaxy**.

Похожим образом обстоят дела и у следующего проекта. У нового **Mario Kart 8** на Wii U вряд ли получится удивить поклонников серии: возможность выбрать мотоцикл вместо карта уже была в одной из игр, а главная фишка, антигравитационные трассы, не приносит в Mario Kart ничего сверхъестественного. На треках и до антигравитационных участков были возможности срезать путь. Ощущения новизны, как это было с глайдерами в **Mario Kart 7**, почти нет.

Разве что оппоненты теперь могут находиться на разных плоскостях и это сможет повлиять на использование некоторых бонусов: сложно будет попасть в лидера гонки над вашей головой зеленым панцирем или ловко кинуть ему кожуру от банана под колеса! Трассы при этом совершенно нехитрые, но тут стоит сделать скидку на тот факт, что в демоверсии был стартовый чемпионат.

В определенном случае антигравитация создает неудобства для игрока. Если вы странный человек и управляете картом при помощи встроенных в контроллер гироскопов, то участки, где можно кататься по стенам, будут вызывать только раздражение: ракурс камеры немного меняется, поэтому управлять картом и аккуратно входить в занос становится крайне трудно.

Братское чувство

От Марио переходим к его брату. **New Super Luigi U** уже давно вышел и, без шуток, показался нам самой хардкорной игрой на мероприятии. Все дело в управлении. В движениях Луиджи чувствуется инерция, прыгает он выше и может немного парить в воздухе — с такой маневренностью можно запросто попасть в неприятную ловушку, что у сантехника в зеленой кепке прекрасно получается.

У стенда с Super Luigi U печалились промоутеры, сатанели журналисты… казалось бы, второй этап, шестеренки со встроенными огнеметами, стоит только вовремя совершить пару прыжков — и победа в кармане! Но нет, из героя делали жаркое, жизни уходили одна за другой.

Тревога усиливалась и при взгляде на таймер. На выполне-

Волнующие ракурсы и феноменальная пластика — Байонетта совсем не изменилась.

ние уровня отводится всего сто секунд. Вперед, Луиджи! Ты сможешь! Удивительно, но на мероприятии мы впервые увидели, как перепутали самого узнаваемого персонажа Nintendo. «Я спас Луиджи!» — искренне радуется один промоутер. «Это Марио», — с улыбкой отвечает ему девушка. Ввиду того, что 2013 год для Nintendo — год Луиджи, звучит это особенно забавно.

Играть после Super Luigi U в новый **Yoshi's Island** на Nintendo 3DS — одно удовольствие. Динозаврик Йоши все так же бежит вперед, лопает зазевавшихся монстров, откладывает яйца и запускает их. Демонстрационный уровень оказался совсем нехитрым. Знай беги себе вперед, изредка сбивай облака яйцами. После нескольких этапов Йоши сталкивается с боссом — огромной летучей мышью. Чудовище хаотично перемещается по экрану, а динозаврику нужно три раза попасть в босса. Демка совершенно не показательная.

Обезьяна на пальме

Еще один платформер, **Donkey Kong Country: Tropical Freeze** (рецензию на игру вы можете прочитать в прошлом выпуске «Игромании»), не прощает ошибок, как Super Luigi U, но в то же время управляется гораздо отзывчивее. Конгу на этот раз противостоят не пираты, а викинги; уровни стали разнообразнее, а обезьяна Конг научилась плавать под водой.

Намного больше впечатлила новая **The Legend of Zelda: A Link Between Worlds**. Несмотря на тот факт, что действие происходит в тех же локациях, что и **The Legend of Zelda: A Link to the Past**, подземелья решили полностью изменить. Дело в том, что Линк научился сливаться со стенами, становиться плоским, словно изображения фараонов на стенах пирамид. Возможность прилепиться к стене пока что обыграна только в паре ситуаций — мы таким образом протискиваемся сквозь зарешеченные окна или обманываем движущиеся платформы, перед которыми стоит стена.

Игра вызывает некоторые опасения. Нам невероятно нравится The Legend of Zelda: A Link to the Past. Некоторые игроки наверняка прошли ее два-три раза, тем более что игру уже переносили с Super Nintendo на Game Boy Advance. В данном случае ремейк стал трехмерным, мир чуть-чуть изменили — в некоторые места никак не попасть без сплющивания. С другой стороны, многие либо в эту часть не играли, либо немного подзабыли.

Проще всего The Wonderful 101 описать так: Pikmin скрестили с Viewtiful Joe.

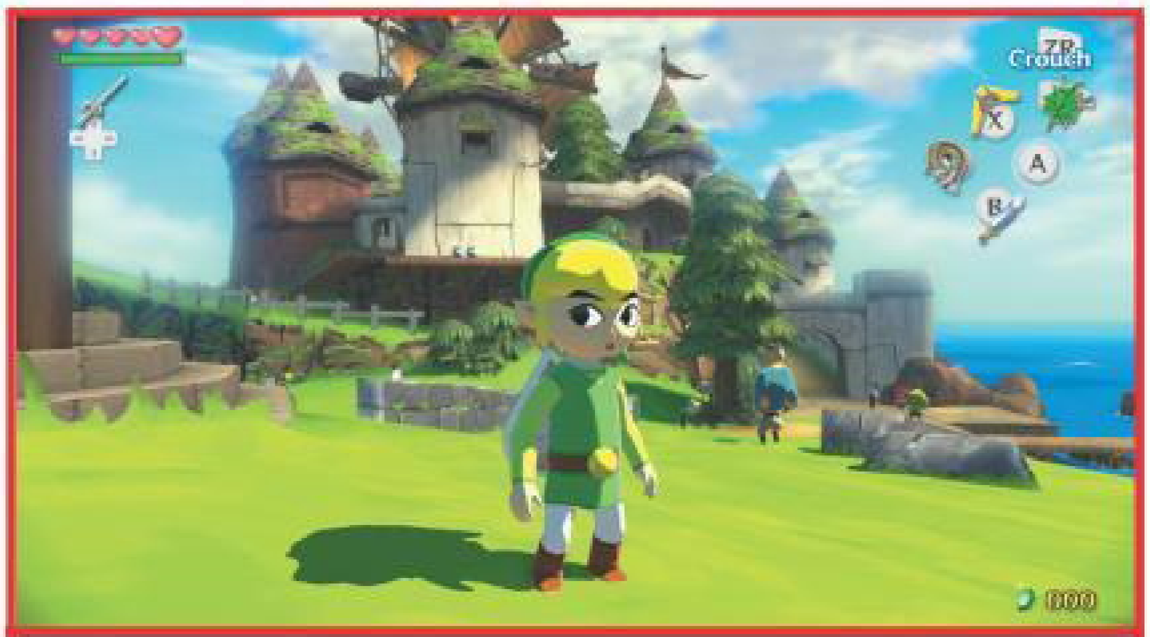
A Link Between Worlds играет на чувствах поклонников серии. Подход не совсем правильный, но A Link to the Past в свое время была хорошей игрой.

В любом случае на Nintendo 3DS было бы интересно увидеть или новую игру (впрочем, на Wii U такая уже готовится), или ремейк чего-то масштабного — вроде **Wind Waker**. Раз уж с **Ocarina of Time** получилось все прекрасно, то почему бы не пойти дальше?

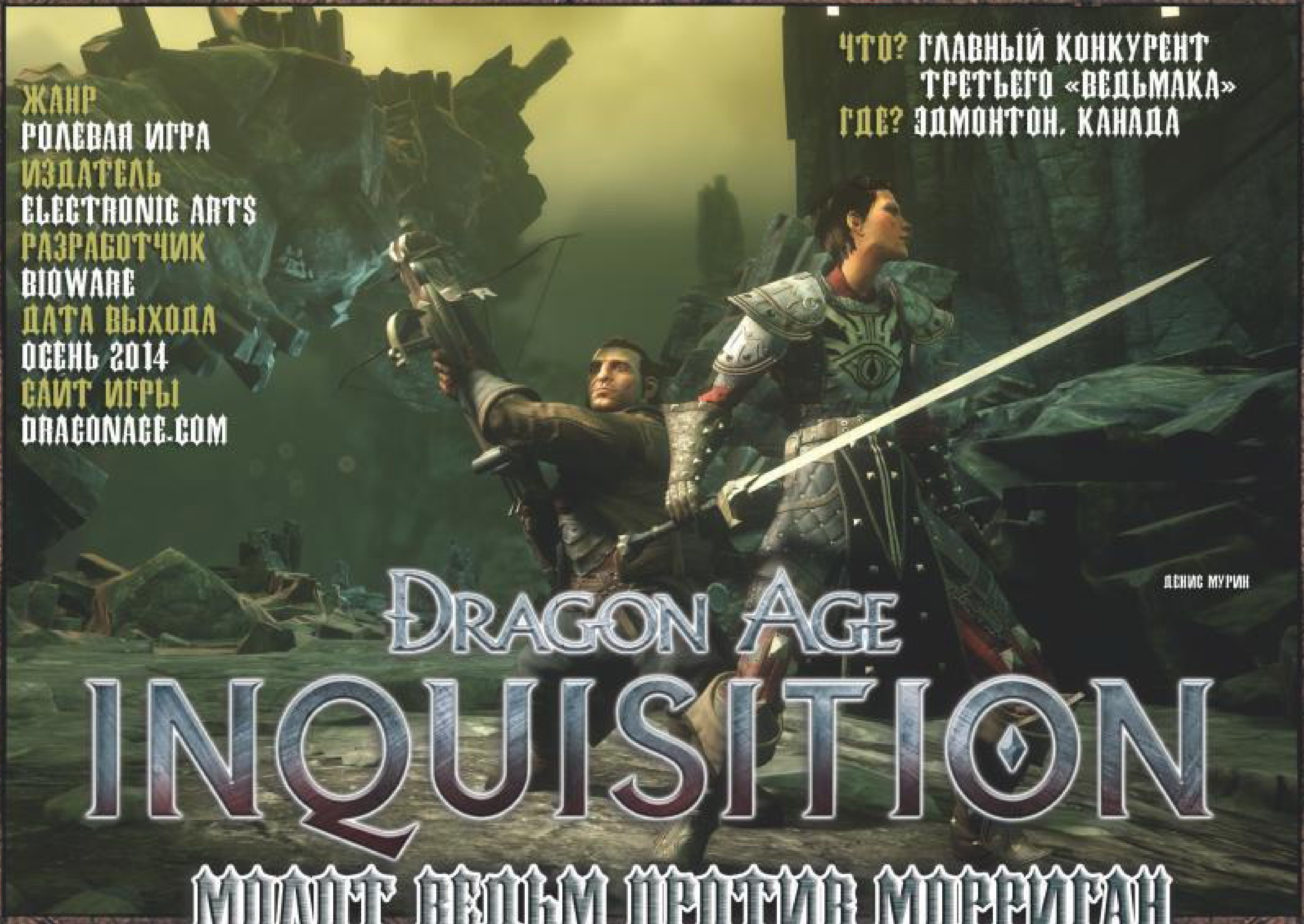
Пока что это мечты, а The Legend of Zelda: Wind Waker с Nintendo GameCube в HD-переиздании доступен для Wii U. Вообще-то это именно та игра, для которой графика не имеет особого значения, потому что визуальный стиль достаточно лаконичный — такие проекты не стареют и всегда смотрятся хорошо.

Управление немного изменили, работа с инвентарем осуществляется посредством тачскрина на контроллере, прицеливаться предлагают гироскопом или стиком. В демоверсии предлагали пройти обучение в небольшом поселке или сразу же столкнуться с боссом. Wind Waker приятно выглядит и удобно управляется, поэтому если вы по какой-то причине не пропустили игру на GameCube, то самое время ее приобрести.

Про главный осенний релиз Nintendo, **Pokemon X & Y**, почти ничего не рассказали, зато пообещали, что старт продаж игры (имеются в виду физические копии) в России будет совпадать с официальной датой релиза — 12 октября 2013 года.



В момент выхода Wind Waker ругали за излишне мультяшную графику, зато она совершенно не стареет.



ДЕНИС МУРИН

Dragon Age Inquisition

Молот ведьм против Морриган

За последние годы канадская студия **BioWare** и ее игры оказались в центре десятков скандалов. В новостях было все: сюжеты про однополый секс с инопланетянами, массовое недовольство концовкой трилогии **Mass Effect**, издевательское использование одинаковых локаций для побочных квестов в **Dragon Age 2**, громкий уход из студии ее основателей Рея Музики и Грега Зещука и еще девяносто девять проблем. Поэтому анонс **Dragon Age: Inquisition** аудитория восприняла достаточно прохладно. Ни радости от инфоповода в прессе, ни одобрения среди игроков... А зря, сериал про драконов — один из последних оплотов D&D-образных партийных ролевых игр.

Она не будет упрощаться, как это было с Mass Effect, — на этот раз в BioWare решили отойти от привычного развития своих серий. Напомним, что глобальные конфликты в Mass Effect и Dragon Age в продолжениях сжались до решения бытовых проблем напарников, в то время как Inquisition обещает только стать еще грандиознее.

Мы пообщались с креативным директором игры Майком Лэдлоу и задали ему много каверзных вопросов о сюжете и персонажах игры, а также выяснить, зачем разрабатывать ролевую игру на движке **Battlefield 4**.

Эльфийская инквизиция

Inquisition начинается спустя некоторое время после событий предыдущих частей. Вымышленный мир находится под постоянной угрозой уничтожения. Маги и храмовники отделились от Церкви и убивают друг друга в бесконечных стычках, не особо заботясь о жертвах среди мирного населения.

Королевство Орлей — землю аристократов — раздирает гражданская война, а Ферелден никак не может оправиться после Мора. Ситуация хуже некуда, так еще и в небе появляется огромный разрыв, через который в мир проникают самые жуткие черти. Раньше такой беспорядок был возможен только из-за неаккуратного обращения с магией: колдуны отправлялись в завесу, через нее

В большинстве случаев противники будут сначала нападать на самую слабую цель.

демоны могли вселиться в горе-чародея и вырваться наружу уже в настоящем мире. Теперь же волшебное вмешательство совсем не требуется, монстры лезут отовсюду — в разных местах появляются разломы, из которых выходят совсем немаленькие отряды демонов.

Казалось бы, враждующим сторонам стоит отвлечься и объединить силы перед серьезной угрозой, но Церковь больше занята уничтожением апостатов, чем борьбой со злом. Все занимаются своими проблемами, и потому главный герой волевым усилием решает создать инквизицию, которая должна восстановить порядок, узнать, кто стоит за всеми этими злоключениями, и, между делом, спасти мир.

Протагониста, следуя традиции серии, принято величать Инквизитором (в прошлых частях Страж и Защитник соответственно). Как вы могли догадаться, он и будет возглавлять могущественную организацию. При этом новая власть создана вопреки желаниям церкви, которую, видимо, уже никто не слушает. Служители потеряли свое влияние над Кругом магов, а о карающем ордене храмовников даже и говорить не следует — рыцари отделились и живут сами по себе.

Инквизитор будет представлять собственные интересы и не станет марионеткой в руках королей и интриганов. В этой связи интереснее всего выяснить, кто стоит за главным героем. Все-таки не может в мире внезапно появиться настолько могущественная сторона, способная объединить силы в борьбе со злом. Вспомните, как долго пришлось стараться Хоуку, чтобы навести порядок хотя бы в одном городе.

Более того, верховным инквизитором может стать не только человек. Майк Лэдлоу рассказывает, что сценаристы прислушались к отзывам фанатов, и вы сможете отыгрывать эльфийского и дварфского инквизитора. Различия будут не просто косметическими: выбор расы, несомненно, скажется на сюжете игры и отношении других фракций к вашей организации. Напомним, ранее сообщалось, что, как и в Dragon Age 2, можно будет выбрать лишь краткую биографию персонажа, эпизоды из которой редко упоминаются в диалогах.

Покрытые слизью сосуды наводят на мысль о ксеноморфах и фейсхаггерах. Мы бы подходить на всякий случай не стали.

Несмотря на то, что главный герой уже достаточно авторитетная фигура (иначе вряд ли бы смог основать целый орден), ему все-таки придется зарабатывать репутацию. BioWare хоть и заостряют внимание на том, что в Inquisition нас ждет невообразимый масштаб, развитие сюжетной линии будет относительно линейным. Никуда не пропадут и задания от персонажей в вашей команде. На практике это может означать, что мы сначала выполняем много разных побочных квестов (мир большой, работа найдется всегда), зарабатываем репутацию, а при достижении определенного уровня переходим к другой сюжетной арке.

NO BIGGIE

По словам Майка, студия пытается вернуть в Dragon Age дух приключения и исследования. В игре появится просторный псевдооткрытый мир, как в «**Ведьмаке 2**», где у вас будет почти полная свобода перемещения. Карты станут настолько большими, что для эффективного перемещения понадобятся ездовые животные. Система быстрых путешествий между регионами сохранена.

«В Inquisition вы сможете посетить давно заброшенные места, где никто не будет назидающе стоять у вас за спиной, пока вы обыскиваете древние руины и пещеры, — говорит Лэдлоу. — Движок Frostbite 3 с новой системой освещения позволяет нам создавать действительно *темные* подземелья с интересными головоломками, основанными на свете».

СТРЕЛОЙ В КОЛЕНО

В работе любой организации кадры играют критическую роль. В первую очередь — это ваши соратники, сопартийцы Инквизитора, чья важность и влияние на ход сражений заметно возрастет по сравнению с предыдущими частями.

При этом сами бои станут намного сложнее: в BioWare решили взять систему травм и ранений из первой части и немного ее улучшить. Персонажи не смогут полностью восстанавливать здоровье после боя, полноценное лечение потребует использования каких-то специальных предметов. Из-за этого придется внимательно относиться к каждой битве, не

Всеми любимый гном Варрик и его верный арбалет Бьянка возвращаются в Inquisition.

Разработчики с удовольствием рассказывают про интерактивность игрового мира, но не упоминают самого главного: а можно ли поджечь страшный зеленый газ под страшной зеленой нежитью?

Детализация персонажей потрясающая. Вам, наверное, не видно, но по лицу героини течет пот.

В Inquisition прикрывать своих и следить за уровнем здоровья персонажей критически важно — между боями оно восстанавливается с трудом, а то и не восстанавливается вовсе.

подставлять Инквизитора и его напарников под вражеские удары. В новом Dragon Age, словно в MMORPG, нужно грамотно контролировать агрессию оппонентов и распределять ее между крепкими рыцарями-танками и хрупкими, но смертоносными колдунами-дамагерами.

Противники, в свою очередь, научатся слаженно действовать. Количество оппонентов уменьшится, но «победить будет сложно, особенно без слаженной командной работы». Кроме того, враги зачастую не будут соответствовать уровню партии — есть шанс наткнуться на особо злобную тварь, которая с легкостью раскидает всю вашу инквизицию.

Напомним, что в предыдущей игре на высоком уровне сложности было не выжить без комбинирования способностей у разных классов. Тем не менее сражение было бесполезно планировать, и произвольное появление врагов толпами из ниоткуда вызывало праведный гнев и геймовер.

Канадцы обещают, что в Inquisition мы такого бедлама не увидим: каждая битва будет обоснована сюжетом и продумана дизайнерами. Представьте, что отряд попадает на открытую зону, доступную для нападений с нескольких сторон. В таком случае придутся кстати способности вроде размещения ловушек или заклинаний, бьющих сразу по группе врагов.

Не менее важно и ваше расположение. Стрелы условного лучника, стоящего на вершине холма, будут бить больнее. Соответственно, все привычные тактические элементы вроде атаки со спины или вертикальности карт находятся на месте. Заминировали один подход, заставили противника нападать только с одной стороны, — а там уже и стрелок ваш может оказать поддержку, и вору удобнее незаметно пробраться за спину к врагу, чтобы подло нанести критический удар.

К слову, с тем же лучником «удобное» расположение может сыграть злую шутку. В игре задействован физический движок Frostbite 3, что значит частичную разрушаемость и вменяемую физику

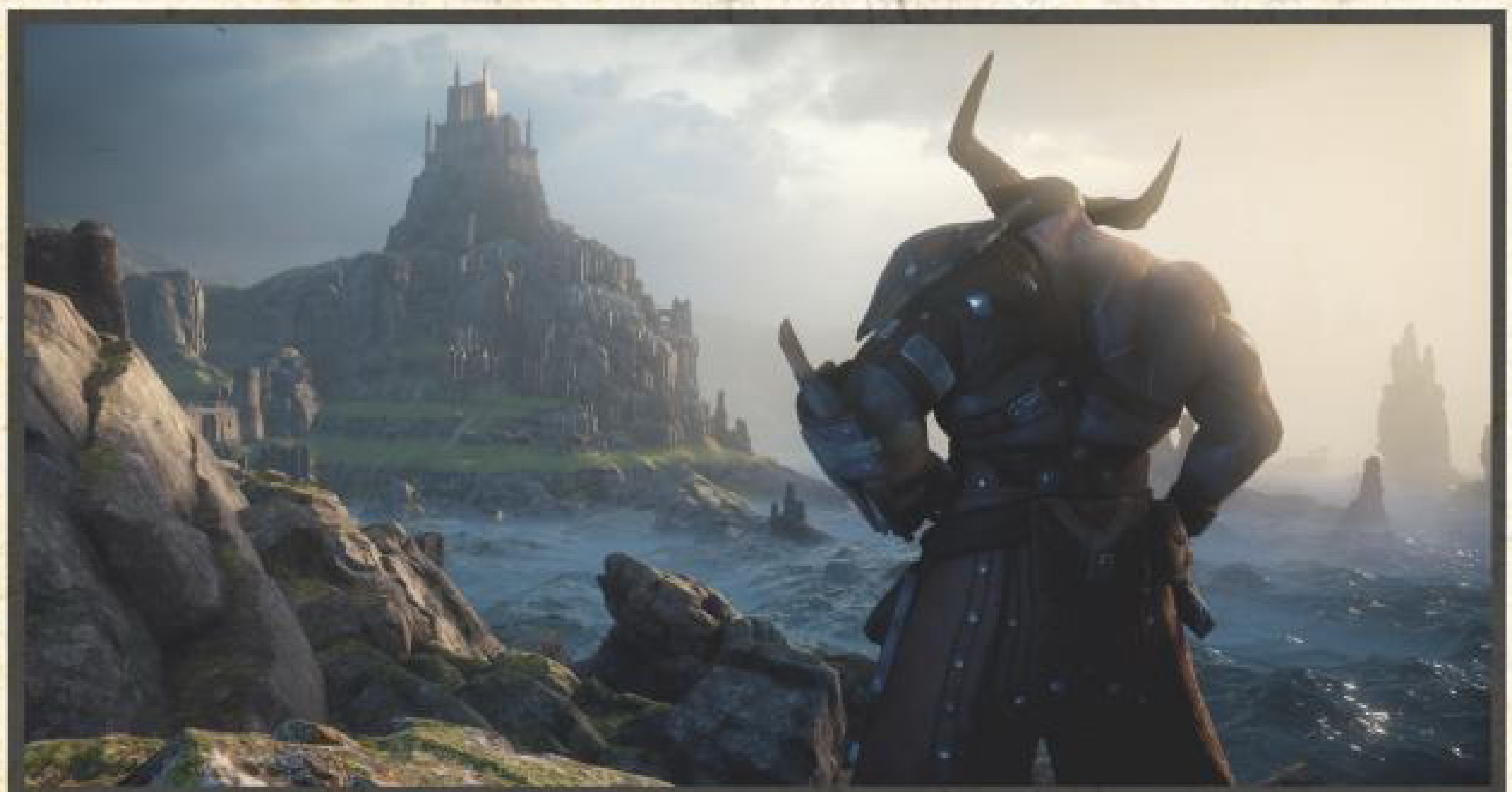
тел, а у колдуна наверняка найдется заклинание, способное порывом ветра сбросить наглого стрелка.

ДИПЛОМАТ

Многие спорные ситуации можно будет и вовсе решить без лишнего кровопролития — путем переговоров. Систему диалогов разработчики решили немного изменить, и теперь во время общения с NPC главный герой может в любой момент отвернуться и уйти. Идея интересная, причем обещали ее реализовать еще в серии Mass Effect. Пока что не совсем понятна практическая польза от внезапного прекращения разговора. Понятно, что хамить в лицо королям и магам — дело неблагодарное, поэтому бросать можно будет только некоторые диалоги, а также разговоры со всякими торговцами, попрошайками и зеваками. Они, конечно, вполне могут затаить на героя обиду, но инквизитор — человек занятой, со всеми не наболтаешься.

Зато у него всегда будет время поговорить и погулять со своими коллегами. На орден, судя по всему, обет безбрачия не распространяется, так что стоит приготовиться к служебным романам и интригам. Майк объясняет: «Наша позиция не менялась со времен **Baldur's Gate 2**. Мы считаем, что любовная линия — важная часть сюжета, и многие фанаты с нами солидарны. Впрочем, крутить романы необязательно, игрок волен сам решать, вступать в отношения или нет».

За завесой, как видите, мрачно и страшно, поэтому демоны и стремятся в обычный мир.



Такая зарисовка может означать только одно: вон тот замок на горе скоро будет залит кровью до самого фундамента.

ТЯЖЕЛАЯ БРОНЯ ИЗ ВУЛКАНИЧЕСКОГО ЗОЛОТА

Вторая часть кадрового вопроса такой крупной организации — это набор армии. Небольшой отряд вряд ли сможет успешно противостоять злу, поэтому инквизиции придется объединять несогласные стороны и расширять сферу влияния. Мы уже видели нечто подобное в **Mass Effect 3** и Dragon Age: Origins: путешествуем миру и всеми правдами и неправдами рекрутируем солдат под свои знамена.

Однако Inquisition идет дальше. Лэдлоу заостряет внимание на том, что у ордена нет строго прописанного устава и от действий игрока образ и порядок могущественной силы будут постепенно меняться. Скажем, если взять в армию поверженных врагов, на вас обозлятся их противники. Кроме того, главный герой в силах изменить геральдику и цвета баннеров инквизиции.

Но перекраска флага в розовый цвет все же меркнет на фоне изготовления уникальных предметов. Впервые в серии вам разрешат ковать собственное оружие, доспехи и прочее снаряжение, которое при грамотном подходе может лишь незначительно уступать лучшим экземплярам, но быть при этом экзотической формы и желтым в зеленую крапинку.

■■■

Inquisition, к счастью, не пошла по пути Mass Effect 3. Нас ждет суровая игра, где надо управлять большой партией, часами собирать по пещерам уникальные наборы доспехов и пользоваться талантами каждого участника команды, чтобы выжить в затяжных боях с хитрыми противниками. В последние годы ролевые игры все больше смещаются в сторону экшена, и в этом нет ничего плохого — другие времена, другие нравы. Но как же здорово, что дорогие, красивые и в то же время крайне хардкорные ролевые игры кто-то еще делает. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Dragon Age возвращается к ролевым истокам, прихватив самые удачные и прогрессивные нововведения второй части, попутно подсмотрев кое-что у конкурентов.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 60%

Жанр
Глобальная стратегия
Издатель
SEGA
Издатель в России
1С-СофтКлаб
Разработчик
Creative Assembly
Платформа
PC
Дата выхода
2013 год

ЧТО? Последняя презентация Total War: Rome 2
ГДЕ? Италия, Рим, киностудия «Чинечитта»

РИМСКИЕ КАНИКУЛЫ

Буквально перед самым выходом игры **SEGA** решила провести ее последнюю презентацию. На сей раз точкой сбора журналистов был назначен Рим, а точнее, киностудия «Чинечитта», где снимался сериал «Рим» от канала **HBO**. Побродив между декорациями и полюбовавшись на перформанс от местных ролевиков, изображавших учения древнеримской армии, наша группа собралась в отдельном павильончике с едва ли не сотней компьютеров. Там уже можно было лично ознакомиться с игрой, пройдя первые три миссии сюжетной кампании.

Да, появится в игре и такая — с сюжетом, повествующим о завоеваниях вымышленного генерала Силануса, — но, спешим успокоить фанатов, она не будет основной. Во главе угла по-прежнему остается динамическая кампания на глобальной карте, где игрок волен сам выбирать, за кого сражаться и какие цели ставить перед собой.

Показанные миссии наглядно продемонстрировали масштаб будущей игры — пусть там и были доступны лишь несколько провинций Апеннинского полуострова, каждая оказалась разделена еще на несколько регионов, и на пересечение каждого из них требовалось по ходу, а то и по два. С учетом того, что глобальная карта должна будет охватить всю Европу с ближайшими окрестностями, размах ожидается колоссальный.

Ну а за подробностями о геймплее мы обратились к самим разработчикам. На наши вопросы отвечали творческий руководитель **Creative Assembly** ***Майк Симпсон*** и ведущий дизайнер битв ***Павел Войс***.

Итак, в чем же главное отличие второй части Rome от первой?

Разница просто огромная. Это совершенно новое поколение игр и совершенно другой движок — **Warscape**. Честно говоря, эти игры даже трудно сравнивать между собой, уж проще искать отличия от **Shogun 2**. И в первую очередь это будет точность визуализации и разнообразие. У нас стало больше боевых единиц, повысилось качество моделирования. Игру переделали полностью, и разница так велика, что трудно выделить что-нибудь одно.

С момента выхода первой части прошло десять лет, за это время техника шагнула далеко вперед. И то, что десять лет назад было принципиально нереализуемо, теперь можно просто взять и сделать. Добавьте к этому десять лет развития искусственного интеллекта, анимации, да чего угодно еще, и отличий получится масса. Думаю, тем, кому понравилась первая часть, новая игра покажется очень знакомой — притом что изменилось в ней почти все!

Например? Что такого появится во втором «Риме», чего вы не могли сделать ранее?

Наверное, хорошим примером будет дипломатия. Во времена первого «Рима» она была сильно упрощена. Стоило выучить правила и понять принципы поведения ИИ — и дипломатией можно было запросто злоупотребить.

Новая дипломатия гораздо более естественна. У различных фракций теперь есть не только позиция в отношении вас, зависящая от текущих событий, но и собственные долгосрочные цели, частично сокрытые. И оба этих фактора напрямую влияют на поведение управляемых компьютером фракций.

К примеру, играя за Рим, вы с большой вероятностью ввяжетесь в войну с Карфагеном — просто потому, что так оно случилось исторически. С самого начала игры карфагеняне вас ненавидят, а в будущем надеются разбить. Но вовсе не обязательно, что все должно произойти именно так: проявите чудеса дипломатического такта — и заставите карфагенян вас полюбить! Их отношение может поменяться к вам в корне, но только в результате долгих и осторожных политических интриг.

Раз уж мы заговорили об ИИ, как вы думаете — если вы продолжите совершенствовать искусственный интеллект, сможет ли он однажды захватить мир, как Скайнет?

Интересная мысль... Но скорее все-таки нет, поскольку наш

Города на глобальной карте теперь можно разглядеть в мельчайших подробностях — если приблизить камеру вплотную к земле.

Первые ряды армий сражаются как положено, но вот задние ведут себя отстраненно, как будто бы просто ожидая своей очереди.

ИИ, хоть и сделался умнее программистов и частенько у них выигрывает, по-своему еще очень ограничен. Это очень интересная задача, на самом деле: с одной стороны, искусственный интеллект должен быть логичен и действовать рационально, с другой же — стоит ему стать предсказуемым, и игрок сможет делать с ним что угодно. Поэтому здесь необходим элемент хаоса — правильного, математически управляемого хаоса. Но иногда этот хаос выходит из-под контроля, и тогда ИИ начинает вести себя иррационально, так что эти две стороны нужно удерживать в равновесии.

А что касается боев, какие перемены ждут нас на полях сражений?

Скажем, для Rome 2 специально разработали ИИ для различных видов боя. Появились новые разновидности — засады, осады, — и искусственный интеллект умеет оперативно подстраиваться под ситуацию.

Возьмем, например, засады, которые можно было опробовать в обучающей миссии. Вы размещаете войска в лесу на холме, а когда враг подходит ближе — нападаете. У ИИ тут же «включается» режим обороны, он выстраивает войска в должном порядке, осознает, где находится лес и откуда ждать нападения. Если раньше он двигался вперед широким фронтом, то сейчас он начнет перестраиваться, чтобы должным образом защититься.

Есть и особый ИИ для осады, он знает все об устройстве поселений. Ему знакомы улицы и узкие места; он в курсе, где центральная точка захвата и как обойти вас с фланга, где перекрыть путь, где устроить «бутылочное горлышко»... Словом, знает, что делать.

А еще, говорят, в игре будут судоходные реки?

Да, речные бои вдобавок к морским в игре тоже появятся, корабли смогут принять участие в сражениях за мосты или прибрежные города. Самые крупные реки, например Нил, будут судоходными, и через них можно будет доставлять десант. Возле них вполне можно устроить комбинированное сражение — на воде и на суше одновременно.

Я сейчас не скажу, какие именно реки будут проходимы для судов, но всего их будет штук пять — самых крупных. Мы, в общем-то, до сих пор решаем, какие таковым считать, ведь это серьезно повлияет на игру: вы со своими войсками сможете заплыть вглубь континента, высадиться и получить преимущество! Словом, тут требуется все тщательно взвесить.

А как вы считаете, какая самая поздняя эпоха, в которую могут происходить события в серии Total War? Возможно ли там реализовать современный бой? Просто нам кажется, что это чертовски сложно, ведь бронетехника и оружие массового поражения полностью изменили ход сражений. Место выстраивающихся армий заняла позиционная война в окопах, и война стала выглядеть совершенно иначе.

Теоретически, конечно, сделать можно абсолютно все. Вы же играли в **Shogun 2: Fall of the Samurai**? Это пока что самая близкая к современности наша игра. Там вам и броненосцы, и артиллерия — достаточно «новая» война для серии Total War.

Но что касается совсем уж современной войны... Знаете, не могу сказать. Если б это было легко, мы бы уже работали над этим, согласны? А это действительно очень непросто. Мы часто обсуждаем эту тему... Но это очень сложная задача, которую в один прекрасный день мы надеемся решить.

Я считаю, что особых границ нет. Игра моделирует жизнь империй — экономику, промышленность, создание армий и войны, — и современность от древности в этом плане не сильно отличается. Но наш боевой движок рассчитан на тысячи аккуратно расставленных на поле воинов, и, чтобы перейти от этого к современному бою, придется поднапрячься.

Тогда позвольте переформулировать вопрос. Можно ли сделать Total War про современность или это будет совершенно другая игра?

Правильный ответ — и то, и другое. Да, можно, но это будет совершенно другая игра. Мы нередко обсуждаем всевозможные эпохи и локации с позиции «а не сделать ли нам игру», насколько грандиозен окажется такой проект и будет ли интересным... Мне кажется, в конце концов мы вполне можем сделать игры про все-все-все эпохи. Просто потому, что и спорим-то в основном о том, за что и в каком порядке браться. ■

Нанятые актеры тоже с удовольствием рубились в Rome 2. Все как полагается: центурион командует, триарий исполняет.

Статическая графика в игре выше всяких похвал, но вот в динамике есть к чему придраться.

КАК И О ЧЕМ МЫ ПИШЕМ

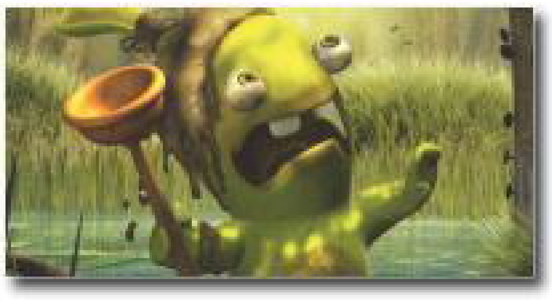
Рецензии и превью «Игромании» — это не просто набор фактов, не беллетристика о том, как мы играли, и не советы по прохождению. Не скрупулезное, но бессмысленное перечисление того, что в игре есть и чего нет. Это в первую очередь наши мысли, основанные на том, что мы знаем, что мы видели и что мы чувствовали. Мы не просто доносим информацию (уделяя всему ровно столько места, сколько оно заслуживает, не перегружая тексты лишними подробностями), но и говорим о том, что мы по ее поводу думаем. Все рецензии написаны только после того, как мы прошли игру от начала и до конца (если это в принципе возможно), а материалы рубрики «В разработке» — результат личного общения с создателями игр.

Мы не измеряем разрешения текстур, не выносим список оружия в отдельную табличку и не особенно волнуемся о том, поддерживает ли мультиплеер выделенные сервера (если, конечно, ситуация этого не требует). Игра интересует нас как единое художественное произведение. А значит, опираемся мы исключительно на впечатления, которые и пытаемся передать при помощи букв. Мы не придаем слишком большого значения цифрам — те оценки, что приводятся в статьях, лишь ориентир. У нас нет формул и программ-калькуляторов, при помощи которых мы выводим итоговый балл. Понять, хорошая игра или плохая, для вас она или вне ваших интересов, можно прямо из текста.

Какие игры нас интересуют? В общем-то — все. Мы уверены, что сложно испытывать искреннюю любовь к куску железа с проводками, поэтому считаем, что платформу в первую очередь делают игры, а не характеристики процессора и видеокарты. Так что мы играем на всем, на чем только можно: компьютерах, домашних и портативных консолях, мобильных устройствах. В хорошее и в плохое. Даже такая игра, к которой обычный игрок в здравом уме не притронулся бы, — это маленький кусочек индустрии, а «Игромания» рассчитана на тех, кто интересуется этой самой индустрией и за пределами желания «посмотреть, чего там крутого недавно вышло».

РЕЙТИНГИ

0-2 (ЖУТЬ)



Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры, а недоразумение. Кто, зачем и для кого их выпускает — вопрос, на который нет ответа.

3-4 (ПЛОХО)

Малоиграбельные, безнадежно застрявшие во времени, дурные и некрасивые, но все-таки видеоигры, в которые можно поиграть и потом даже как-то жить с этим.

5-6 (СРЕДНЕ)

По формальному набору признаков — довольно качественные, но безликие и ничем не примечательные игры, интересные исключительно в условиях сильного жанрового голода.

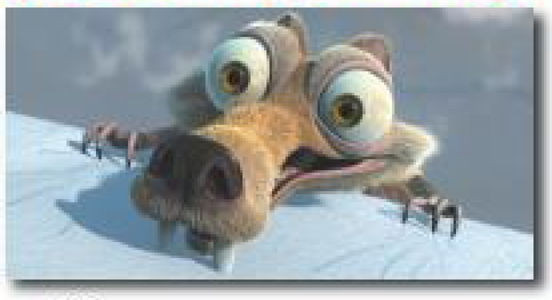
7 (ХОРОШО)

Талантливые, современные, технологичные и красивые проекты, которым не хватает прыти и выдумки для того, чтобы выбиться в высшую лигу.

8 (ОТЛИЧНО)

Жанровые чемпионы: отточенная механика, высококлассная графика, современный подход к геймдизайну. Настоящие хиты и образцы качества. Купив такую игру, можете быть спокойны за потраченные средства.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)



Образцы современного интерактивного искусства, выходящие далеко за жанровые рамки. Претенденты на «Игру года».

10 (ИДЕАЛ)

Игры-явления, уникальные и вдохновляющие, чье абсолютное превосходство над остальными продуктами индустрии настолько очевидно, что любые возможные претензии просто застревают в горле.

Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе, вне зависимости от ваших жанровых предпочтений.

Эта медаль указывает на игру, которая меняет наше представление о каком-то жанре, расширяет его границы и привносит в него свои, уникальные идеи.

Игра, по тем или иным причинам настолько непохожая на то, что предлагает современная игровая индустрия, что это нельзя не отметить.

Награда за художественные достижения — когда все в игре нарисовано настолько прекрасно, что не оторвать взгляд.

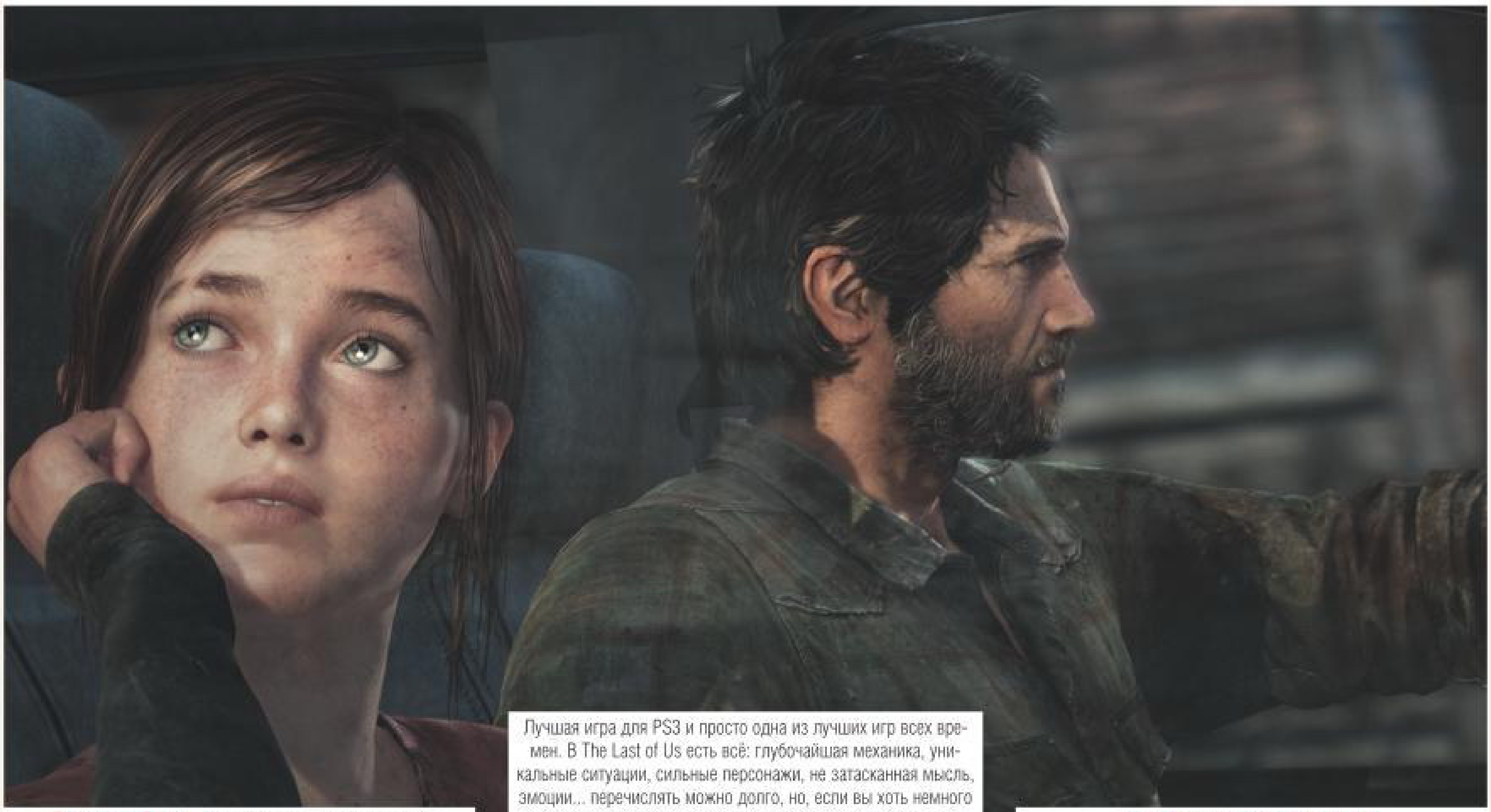
Игра, которая не просто рассказывает интересную историю, но и делает это особыми методами, благодаря которым происходящему на экране начинаешь по-настоящему верить.

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Семь игр, которые нельзя пропустить

Мы ужесточили требования к играм, которые готовы рекомендовать всем и каждому. Раньше на эту страницу попадало практически все с оценкой от восьми баллов, но теперь мы подняли планку, а заодно и сократили количество мест на пьедестале до семи позиций.

The Last of Us

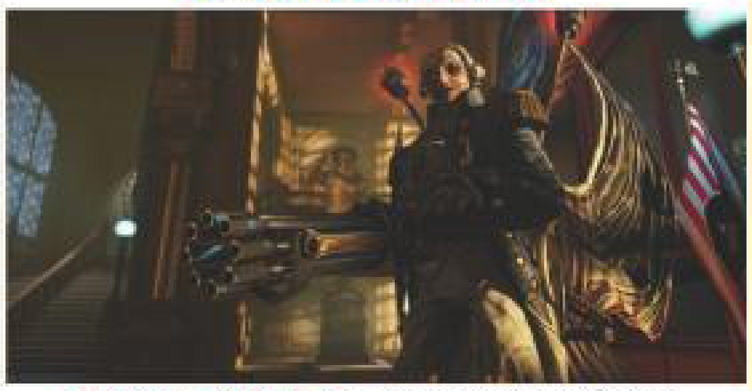


Рейтинг: 10 ➤ «Игромания» №8/2013

Лучшая игра для PS3 и просто одна из лучших игр всех времен. В The Last of Us есть всё: глубочайшая механика, уникальные ситуации, сильные персонажи, не затасканная мысль, эмоции... перечислять можно долго, но, если вы хоть немного любите игры, The Last of Us не оставит вас равнодушным.

Зомби-драма * Sony * Naughty Dog

BioShock Infinite



Рейтинг: 9,5 ➤ «Игромания» №5/2013

Красочный, светлый, ускоренный BioShock в воздушном городе. Сложная, многофакторная, взрослая игра — и уже точно один из главных шутеров этого года.

Шутер * 2K Games * Irrational Games

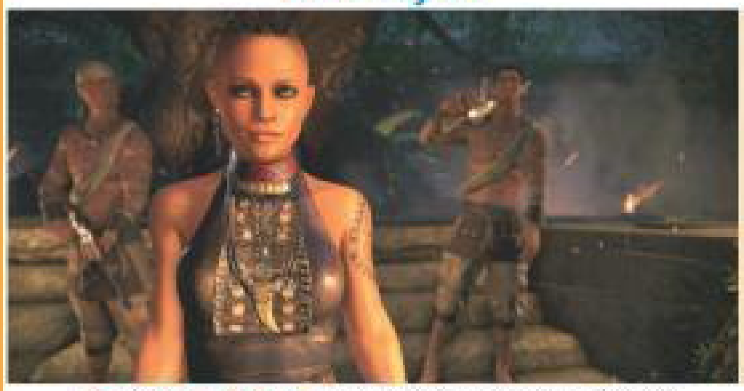
Metro: Last Light

Рейтинг: 9,0 ➤ «Игромания» №7/2013

Самое настоящее московское метро после ядерного апокалипсиса. Маленький подземный мир, в котором хочется жить и который совершенно не хочется покидать.

Экшен * Capcom * DONTNOD Entertainment

Far Cry 3



Рейтинг: 8,5 ➤ «Игромания» №1/2013

Во многом Far Cry 3 приобрела, в чем-то потеряла, но это по-прежнему прекрасный шутер, не жалеющий для игрока свободы.

Шутер * Ubisoft * Ubisoft Montreal

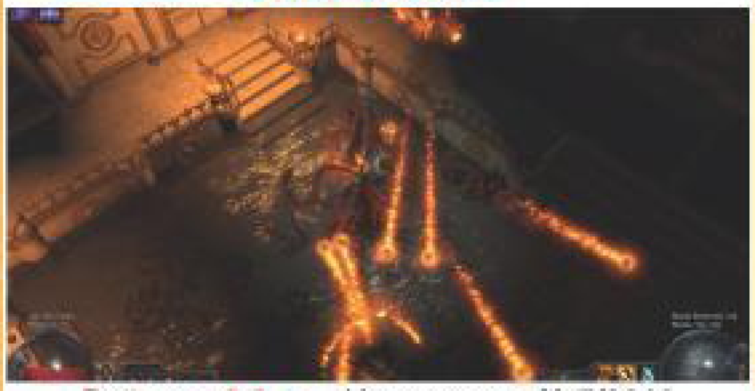
Assassin's Creed 3

Рейтинг: 8,5 ➤ «Игромания» №12/2012

Вершина развития Assassin's Creed на идеях предыдущих частей. Все чудесно, но нужен перерыв.

Экшен * Ubisoft

Path of Exile



Рейтинг: 8,5 ➤ «Игромания» №7/2013

Инди-проект от никому не известной студии занял пустующий трон короля ролевых экшенов. Path of Exile — это лучшая игра в жанре за последние несколько лет.

Action-RPG * Grinding Gear Games

The Swapper

Рейтинг: 9,0 ➤ «Игромания» №8/2013

Платформер со сложными головоломками, гнетущей атмосферой и сюжетом, заставляющим задуматься о тщете всего сущего.

Puzzle platformer * Facepalm Games

Кирилл Волошин

Жанр
RTS
Издатель/разработчик
5 Lives Studios
Платформа
PC
Дата выхода
2014 год
Сайт игры
satellitereign.com

Войны синдикатов

Сегодня мы уже фактически живем в мире победившего киберпанка: есть огромные корпорации, идентификационные номера, единые базы данных, всевозможные цифровые девайсы. Рынок искусственных органов и имплантов совсем скоро станет реальностью, нам все чаще говорят, что смотреть и слушать, а что нет. И над всем этим, по Сноудену, возвышается всевидящее око АНБ.

Видимо, именно поэтому киберпанк в играх снова вошел в моду. При этом разработчики все чаще выбирают наиболее продвинутый, истинно киберпанковский способ создания таких проектов — через Kickstarter, изначально созданный как орган сопротивления крупным издательским корпорациям. Сначала был **Shadow-run Returns**, а совсем недавно там же успешно была профинансирована новая киберпанк-стратегия **Satellite Reign**. Хотя совсем новой ее назвать язык не поворачивается, поскольку над игрой работают люди, создавшие когда-то **Syndicate Wars**, идейной наследницей которых **Satellite Reign** и станет. В то же время новая игра обещает быть куда более масштабной, интересной и разнообразной. В этом мы убедились, лично пообщавшись с разработчиками из **5 Lives Studios**.

Войны клонов

Базовую структуру, цель и идеологию игра унаследует у Syndicate Wars. Satellite Reign — это стратегия в реальном времени, посвященная войне корпораций, которые не очень хорошо злодействуют в мире будущего. Они, в частности, экспроприировали всю власть над обществом и манипулируют сознанием людей.

Действие развернется в огромном футуристическом городе. Здесь заправляет корпорация, глава которой, Стивен Денглер, придумал новую технологию — она позволяет извлекать сознание человека из одного тела и внедрять его в другое. Это принесло ему власть и богатство. «С этой технологией и самыми лучшими специалистами по имплантам Денглер и другие богачи из корпорации фактически стали бессмертными. Они могут позволить себе жить вечно, постоянно увеличивая свои богатства, в то время как остальная часть общества вынуждена работать в глубинах темного опасного города. В свою очередь, корпорации, которой управляет игрок, удалось открыть собственную технологию пересадки сознания, и теперь она стремится освободить город от влияния Денглера», — рассказывают авторы в нашем интервью.

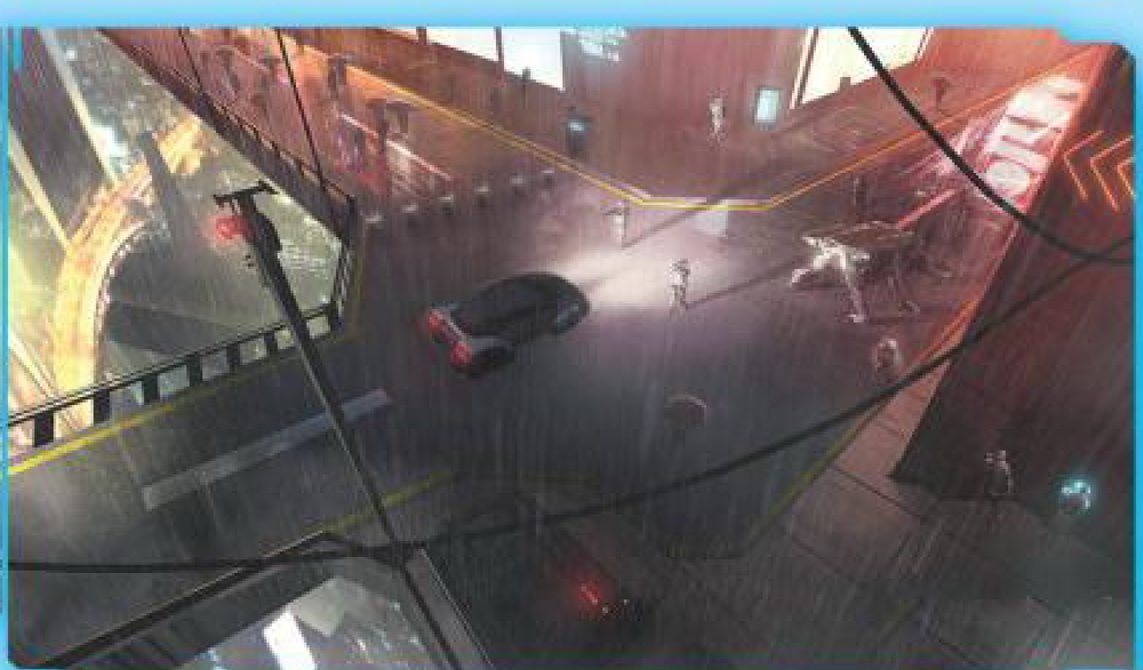
Впрочем, освободить или занять освободившееся место, чтобы самому наслаждаться богатством и бессмертием, — это уже будет решать сам игрок.

Как и в Syndicate Wars, основным инструментом в наших руках станет отряд из четырех агентов вверенной корпорации. С их помощью игрок будет выполнять разные миссии, сражаться и делать все, чтобы победить конкурентов.

Агенты при этом по-прежнему обезличены. Это клоны без каких-то черт характера, уникальной биографии и персональных квестов. «Они просто марионетки в ваших руках, исполнители больших заказов для большой корпорации», — говорит глава разработки Дин Фергюссон. Более того, агенты, с которыми вы начинаете игру, вероятнее всего, не доживут до ее финала.

Они умрут, но дело их будет жить. Дело в том, что в Satellite Reign будет своеобразный банк клонов. Когда агент умирает, вы теряете его тело, но не навыки. Последние можно снова загрузить в нового агента. Правда, за это придется заплатить. Кроме того, нужно будет постоянно обновлять банк клонов, чтобы всегда иметь подходящий экземпляр для навыков определенного уровня.

То, как игрок ведет себя в городе, прямо повлияет и на масштаб сражений.



Авторы обещают реализовать несколько режимов сложности. И прозрачно намекают, что сами в свое время любили режим Ironman из XCOM.

В игре не будет жесткой последовательности миссий.

Не исключено, что в Satellite Reign появится многопользовательский режим. И в том числе — кооператив.

Любой Kickstarter-проект в последнее время воспринимается с некоторой опаской — дойдет ли до релиза?

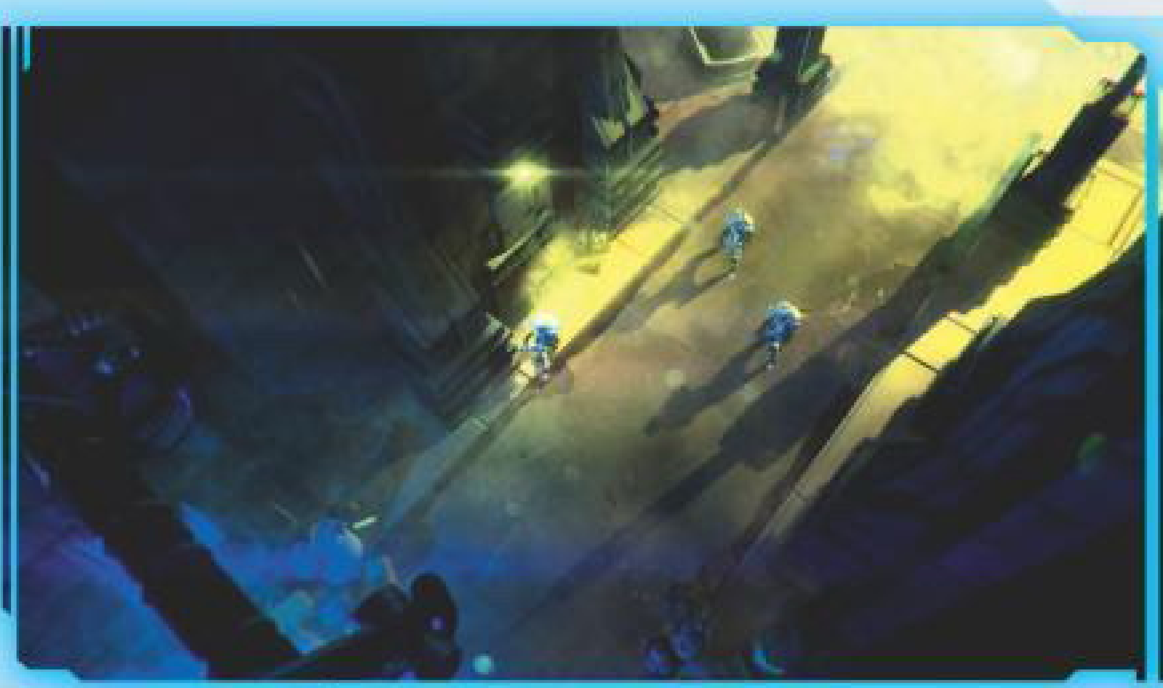
Корпоративный шпионаж

Зато агенты теперь будут разделены по классам — в этом первое важное отличие Satellite Reign от Syndicate Wars. Четыре класса — это солдат, ассасин, хакер и боец поддержки. Основной огневой мощью в бою, понятно, станет солдат, счастливый обладатель большой пушки и наиболее продвинутых оружейных навыков. Хакер сможет отключать и перепрограммировать камеры видеонаблюдения и беспилотные самолеты, взламывать дронов и мехов врага, а также переманивать на вашу сторону гражданских и бойцов противоборствующих корпораций — то есть, по сути, он возьмет на себя роль знаменитого прибора Persuadatron из оригинальной серии Syndicate. Убийца обожает снайперскую винтовку, но и в ближнем бою смертельно опасен. Ну а всех их прикрывает боец поддержки, который сможет запускать на ратное поле небольших персональных мехов.

Все это позволит реализовать более интересную боевую систему. Внешне все как раньше — реальное время, изометрическая перспектива и малочисленный отряд агентов под вашим управлением. Однако классовая система дает игроку больше свободы. Теперь можно будет проворачивать элегантные тактические операции: например, солдат отвлекает на себя внимание своими криками и огромным пулеметом, в это время хакер пробирается к цели с черного хода, а убийца-снайпер сидит на крыше и отстреливает всех, кто пытается им помешать.

«Мы стремимся сделать сражения более сложными, делая ставку на уникальность каждого агента и новые тактические возможности. Теперь ваши бойцы могут занимать укрытия, прикрывать союзников, обходить врагов с фланга. К концу игры у них будет широкий диапазон навыков и способностей, которые можно использовать, чтобы напасть или защитить себя, — такие как «сфокусированный выстрел», «огонь на подавление», «бесшумное убийство». И враги, соответственно, будут тоже реагировать куда

Последний крупный Kickstarter-скандал закончился великой фразой одного из авторов: «Я честно не знаю, куда делись деньги». Будем надеяться, до такого не дойдет.



Проверено на себе: если представлять, что ваша корпорация — это Microsoft, а злодейская — Sony, прохождение тут же насыщается новыми красками.

более правдоподобно. Они попытаются обойти ваше укрытие, совершить фланговый маневр, бросить гранату; а если почувствуют, что дело совсем плохо, могут даже обратиться в бегство», — объясняют в 5 Lives Studios.

Кроме того, теперь важно будет хорошо разведать обстановку: оценить пути отступления, понять, откуда может прибыть подкрепление, какие объекты можно использовать в качестве укрытия или оружия.

Синдикат

Как и Syndicate Wars, Satellite Reign фактически будет разделена на две части — тактическую, где мы непосредственно выполняем миссии отрядом агентов, и стратегическую. Чтобы добиться финальной цели и победить конкурентов, нам придется район за районом захватывать их территории, которые дают прибавку в общий бюджет. Деньги нужны на прокачку агентов, покупку оружия и разучивание необходимых для всего этого технологий. В стратегическом режиме мы как раз и будем выбирать, какой район захватывать следующим. Еще придется регулировать уровень налогов на новых территориях — это, в свою очередь, повлияет на настроение гражданских.

Все, казалось бы, похоже на Syndicate Wars, но и тут Satellite Reign делает шаг вперед. Город, в котором мы действуем, будет значительно больше по размерам. А главное, нам обещают полноценный, живущий по своим законам мир, который гибче, чем раньше, реагирует на действия игрока.

Действовать можно исключительно по своему усмотрению. Свобода выбора и его последствия — вот ключевые для понимания Satellite Reign слова! Это значит, что у нас будет возможность не только идти «в лоб», но и действовать более хитро. Слово разработчикам: «Вместо того чтобы бряцать оружием, игрок может пытаться действовать более скрытно. Ведь в городе есть и другие способы получить то, что вы хотите. Тут и подкуп охранников, и похищение управляющих банком для получения крупных сумм наличными, и перехват информации через разведывательные агентуры, и уничтожение каналов поставки. Можно еще будет подкупать ученых, чтобы улучшать свои технологии, и похищать докторов, чтобы увеличить запасы медикаментов. Ну и не забывайте про шпиона, которого можно послать выкрасть у конкурентов новую уникальную разработку».

Чтобы использовать все эти возможности, придется взламывать различные системы, управляющие городом, — банки, информационные сети, беспилотные самолеты, светофоры и камеры наблюдения.

Работа с электоратом

Но, пожалуй, самый интересный стратегический аспект взаимодействия с городом, который появится в Satellite Reign, — это пропаганда. Конкуренты будут активно засорять мозги населению, но и у игрока будет такая же возможность. Жители различных районов города относятся к вам враждебно, положительно или нейтрально. Повлиять на их отношение можно разными способами — теми же налогами, террором, подкупом, актами доброй воли или пропагандой.

То есть можно выжигать все каленым железом, но тогда при виде ваших агентов гражданские сразу переметнутся на сторону врагов. А можно предварительно взломать пропагандистскую систему конкурентов, распространить какие-нибудь сообщения или листовки, всячески обелить свое имя и очернить чужое. И все: вы входите на чужую территорию, попадаете под плотный огонь, но тут гражданские узнают вас, начинают бунтовать против местных «хозяев» и приходят вам на помощь. В мирное время отношение населения повлияет на сбор налогов и цены в магазинах.

«Точно так же можно повлиять и на отношение бойцов других корпораций. Ваши деяния могут быть настолько хорошо известны, что на вас будут нападать все патрульные, едва вы появитесь в поле зрения. Однако если вы хорошенько дали «на лапу» или удалили достаточно информации из базы данных безопасности, то может получиться так, что патрульные никого не узнают и просто пройдут мимо», — рассказывают авторы игры.

В итоге, по словам наших собеседников, захват и управление секторами города в основном сведется к тому, как хорошо вы можете использовать свое влияние, чтобы манипулировать чувствами местного населения.

«Выбор в Satellite Reign — очень контекстно-зависимая вещь. То, как игрок влияет на мир, влияет и на него. Даже простое решение, как поступить с продавцом имплантов — убить его, выкрасть товар или купить, — отразится на многих вещах в городе. При этом мы не говорим о моральном выборе. Не мы определяем нравы. Это игрок сам их диктует. Тут скорее уместнее говорить о таких понятиях, как товар и необходимость, причина и следствие», — честно заявляют в 5 Lives Studios.

■■■

Появление Satellite Reign выглядит очень логично и правильно. Это та игра, которой сегодня многим не хватает, — большая разнообразная стратегия, которая не зацикливается на чем-то одном, а предоставляет игроку полную свободу в большом футуристическом мире. При этом она не потребует от вас микроплатежей, постоянного подключения к интернету и логинов от Facebook. По сути, это старые добрые Syndicate Wars, только больше, лучше и свежее. «Мы берем все, что сделало игры серии Syndicate любимыми многими, расширяем и развиваем это. Мир будет больше, у агентов появятся уникальные специализации, корпорации же станут еще более безжалостными», — обещают авторы. Им очень хочется верить. А пока нам остается лишь любимое занятие многих современных корпораций — слежка. Мы будем пристально следить за 5 Lives Studios. ■

Будем ждать?

Неофициальный авторемейк Syndicate Wars, с возможностью промывать мозги наивным гражданам.

Процент готовности: 40%

ИГРОМИР

3 – 6 октября

Крокус Экспо, м. Мякинино

www.igromir-expo.ru

DONKEY KONG COUNTRY TROPICAL FREEZE

Nintendo®

реклама

mir.nintendo.ru

ИСПЫТАЙ ПЕРВЫМ НА «ИГРОМИРЕ»!

CONCERT.RU ЗАКАЗ БИЛЕТОВ: +7(495) 644-22-22

ОГРН 1057749743600

Билеты в салонах ЕВРОСЕТЬ

Жанр
Пошаговая стратегия
Издатель/разработчик
Klei Entertainment
Платформы
PC, мобильные платформы
Сайт игры
kleientertainment.com
Дата выхода
2014 год

INCOGNITA
Turn-based Tactical Espionage

Линар Фетхулов

Mark of the Spy

Klei Entertainment была основана в 2005 году Джейме Ченом, живущем в Канаде китайцем, буквально в гараже разработавшем первую игру компании — **Eets: Hunger. It's Emotional**. Это, если помните, был двухмерный пазл, в котором очаровательное существо скакало по уровням за привлекающими его кусочками корма, издавало странные звуки и роняло снаряды на спины артиллеристских свиней (подробнее об игре — во врезке). Потом были **Shank**, **Mark of the Ninja** и **Don't Starve**, принесшие Чену коммерческий успех и славу. Казалось бы, нормальная история инди-успеха, так же примерно раскрутился Эдмунд Макмиллан. На самом деле — не так. Непосредственно перед основанием Klei Джейме Чен работал в **THQ**, причем был совладельцем небольшого пакета акций компании, а занимался в ней не чем-то там, а программированием искусственного интеллекта в **Warhammer 40 000: Dawn of War**. Ему было что терять, и, продав свою долю, а также заняв у брата $10 000, он здорово рисковал.

Миссия невыполнима

Прошло восемь лет, THQ больше нет, а дела Klei Entertainment, кажется, идут отлично. Несмотря на сохраненный инди-статус, они работают над несколькими проектами сразу, пишут масштабные бизнес-планы и пробуют себя в разных жанрах. Начав двухмерный стелс-экшен Mark of the Ninja, авторы параллельно занимались клоном **Minecraft** Don't Starve, заодно задумав концепт **Incognita** и приступив к первым пробам новой идеи. Mark of the Ninja и Don't Starve вышли совсем недавно, а Incognita уже близка к альфа-тестированию. Такими темпами теперь работают успешные инди!

По словам Джейме, Incognita органично развивает идеи Mark of the Ninja и Don't Starve. По сути, это их гибрид.

От первой ей досталась визуальная эстетика и общий жанровый вектор. Герои проникают на охраняемые объекты и прячутся от конусов обзора злодеев; все примерно как в Mark of the Ninja, с той лишь разницей, что Incognita — это пошаговая и исполненная в изометрической перспективе тактическая стратегия.

От Don't Starve в наследство перешел генератор случайных событий, разбрасывающий по комнатам врагов, предметы и терминалы, которые нужно взламывать. Тут сразу сделаем небольшую оговорку. Джейме неслучайно возвращается к уже знакомым темам — стелсу и тотальному рандому. Видно, что это очень зрелый разработчик, который не пытается штурмовать недосягаемые вершины, а ищет совершенство в том, что он уже однажды попробовал. Алгоритмы поведения врагов, отточенные в Mark of the Ninja, найдут применение и в Incognita, а рандомизатор из Don't Starve еще жестче впишется в геймплей. По словам Джейме, работая над Don't Starve, он получил неоценимый опыт по внедрению случайностей в игровой процесс, и в Incognita генератор событий будет работать не хуже, чем AI Director в **Left 4 Dead**.

Задача — проникнуть на охраняемый объект и выкрасть некие сведения. В вашем распоряжении небольшой отряд шпионов (возможно, на задание можно брать только одного агента) с различными способностями. Пока точно известно, что вам придется взламывать терминалы, получать доступ к камерам наблюдения и следить за врагами. Передвигаются персонажи в пошаговом режиме по клеткам.

Выстрелить в спину

По словам Джейме, это в первую очередь шпионский триллер, а не размашистый боевик, поэтому слежке и добыче информации будет уделено куда больше внимания, чем перестрелкам. Впрочем, если вас все-таки обнаружат и убьют, смерть будет перманентной, восстановить погибшего героя не получится — прямо как в **XCOM**.

XCOM — это еще один важнейший источник вдохновения для Incognita. Авторы говорят, что их игру можно считать клоном XCOM, где сражения уступают место сбору информации, но суть остается прежней — это в первую очередь тактическая головоломка, в ней все решает диспозиция. Джейме считает, что, если абстрагироваться от всех второстепенных особенностей XCOM, в сухом остатке будет лишь позиционная война: вы стараетесь обойти врага так, чтобы можно было выстрелить ему в спину, в то же время следя за тем, чтобы в спину не выстрелили вам. По его словам, 90% игры — это грамотная перегруппировка, выбор точки, куда поставить агента. Стоит ошибиться с выбором, и вы погибнете.

10% — сбор информации. У каждого героя есть конус обзора; лишь в том случае, если враг в него попал, вы сможете его увидеть. Именно поэтому взлом камер столь важен — так вы

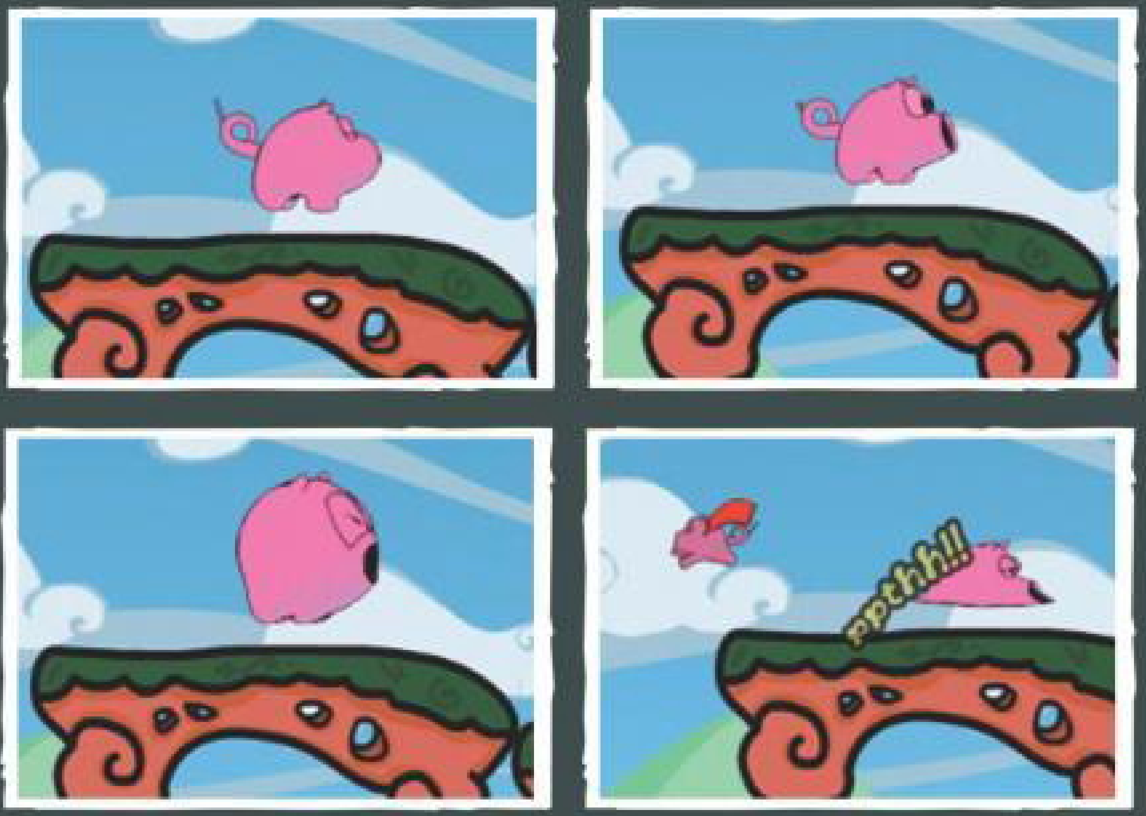
Джейме Чен научился выпускать по одной игре в год — это новый, совершенно недосягаемый для многих инди-разработчиков стандарт.

Ярость лемминга

Первая игра Klei Entertainment

В РАЗРАБОТКЕ

Во врезке мы сначала хотели коротко рассказать обо всех играх Джейме Чена, — но Shank, Mark of the Ninja и Don't Starve вы наверняка видели. А вот дебютный проект Klei под названием Eets вполне могли пропустить. Это милый пазл с тонким арт-директшеном, который сейчас отправился бы прямиком в App Store, но дело было в 2006-м, а потому вышла игра только на PC. Вы опосредованно контролировали некое существо, следя за тем, чтобы оно не свалилось в пропасть. В стиле **Lemmings** игру можно было поставить на паузу, расставить по карте «ловушки» и бонусы, потом нажать «Play» и смотреть на то, как герой реагирует на предоставленные ему предметы. От красных «таблеток» он зверел и далеко прыгал, от зеленых — впадал в уныние и боялся сойти с края платформы, причитая «мамочка». Лазоревые кашалоты глотали, а потом выстреливали героем высоко в небо, зеленые продолговатые физиономии принимали жалкий вид, когда он катил их к краю пропасти, и была вот еще одна обворожительная свинья. Свинью надлежало постучать по спине — тогда она делала возмущенное лицо, пучила глаза, надувалась, а потом выстреливала из задницы другой свиньей — куда меньших размеров, зато в красном плаще. Так в игре была оформлена банальная базука, проламывающая преграды. В общем, если вы не пробовали Eets, настоятельно рекомендуем это сделать — сейчас Klei занимаются совсем другими играми.



определите местонахождение даже тех противников, которые выпали за пределы обзора.

Метод проб и ошибок тут не сработает. Даже если вы пожертвуете разведчиком, чтобы он погиб, но перед смертью увидел, где стоят враги, большой пользы это не принесет. При следующем прохождении они уже будут стоять в других местах. Случайное расположение противников и предметов — основа кривой сложности новой игры. Тут Джейме возлагает большие надежды на комьюнити. По его словам, Mark of the Ninja была линейной игрой с четко прописанной историей, поэтому сразу включить в процесс тестирования игроков было нельзя. А вот Incognita, как и Don't Starve, завязана на процедурной генерации, и помощь поклонников потребуется уже на самом раннем этапе разработки. Наблюдая за их прохождениями, Джейме будет вносить правки в рандомайзер, чтобы к моменту релиза он работал безупречно, выдавая исключительно интересные, сбалансированные игровые задачи.

• • •

Интересно проследить за эволюцией идей Джейме Чена. Основательно рискнул он лишь в 2005 году, поставив на карту буквально все. С тех пор он действует куда более осмотрительно, выпуская игры с некоторым запасом популярности, с прицелом на конкретную аудиторию. Это и понятно — Klei превратилась в настоящую фабрику массовых инди, издающую по одному проекту в год. Попробуйте сравнить это с производством Эдмунда Макмиллана, выпускающего по игре в два-три года, Фила Фиша, пять лет доводившего **Fez** до совершенства, или Джонатана Блоу, чей **Braid** вышел шесть лет назад, а **The Witness** все еще не спешит к релизу. Зрелость и взвешенность — ценнейшие качества на рынке независимых игр, переполненном неработающими поделками амбициозных новичков. Но не пропадет ли в погоне за качеством главная черта инди — оригинальность? XCOM мы все-таки уже прошли, **Monaco** тоже. ●

Что-то похожее несколько лет назад пытались сделать Introversion, авторы Darwinia. Проект заглох.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Пошаговая стратегия про кражу информации, сочетающая лучшие черты Mark of the Ninja и Don't Starve.

Процент готовности: 70%

Жанр
Платформер
Издатель
Sony Computer Entertainment
Разработчик
Media Molecule
Платформа
PS Vita
Дата выхода
22 ноября 2013 года

Дмитрий Ежов

Без бумажки ты букашка

Видеть на PlayStation Vita игру, подобную **Tearaway**, достаточно непривычно. Репертуар карманной консоли сегодня часто перекликается с игротекой PlayStation 3 (есть здесь как минимум свои версии **Uncharted**, **Killzone** и **Resistance**), а новое приключение от **Media Molecule** скорее напоминает сокрушительный хит для смартфонов и планшетов — ни особенной боевой системы, ни сложных визуальных технологий, лишь милая стилистика и управление с частым использованием гироскопа.

Удивительно, но в случае со своим первым Vita-проектом разработчики даже решили временно отказаться от волшебной идеологии «Play. Create. Share», многофункционального редактора для создания контента в игре точно не будет. Зато будут оригинальные уровни от авторов, рассчитанные в том числе на то, что вы сможете комфортно изучать игру где-нибудь в магазинной очереди.

Бумажная корона

В определенном смысле Tearaway планируется как идеальное приключение для портативной системы. Авторы рассказывают большую красивую историю, которая начинается за пределами игры. Мы смотрим на мир через объектив консоли, как внезапно в пространстве происходит разрыв. По ту сторону видны аккуратно сложенные деревца и холмы, все сделано из разноцветной бумаги.

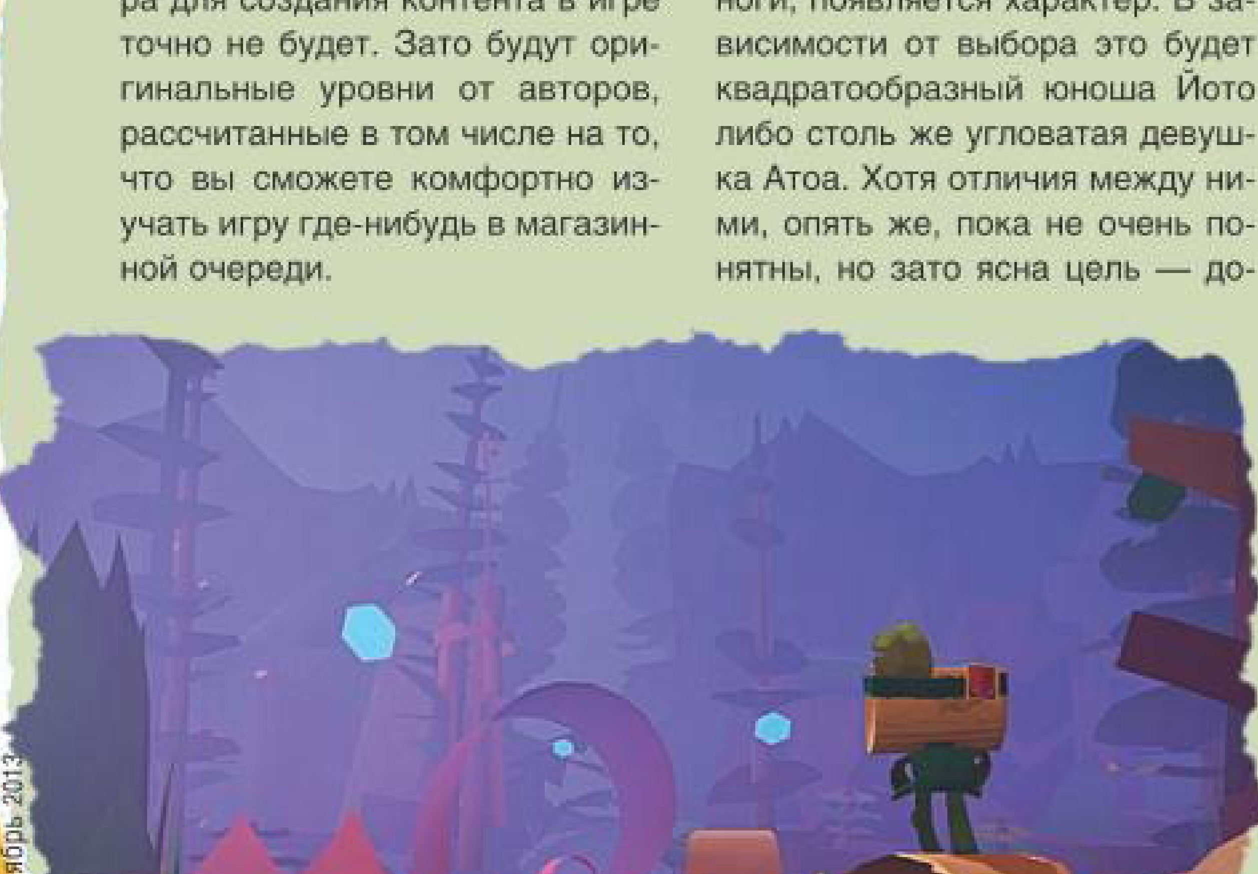
Из Tearaway игроку приходит письмо, но вот получить его не получается, потому что послание улетает обратно в разрыв. Действие переносится в мечту поклонника оригами: мы внутри игры, а у письма вырастают руки и ноги, появляется характер. В зависимости от выбора это будет квадратообразный юноша Йото либо столь же угловатая девушка Атоа. Хотя отличия между ними, опять же, пока не очень понятны, но зато ясна цель — добраться до разрыва в пространстве и все-таки передать письмо.

В своем путешествии по бумажному миру Йото или Атоа не одиноки, игрок всячески будет вмешиваться в экосистему Tearaway, используя абсолютно все возможности Vita. Tearaway — платформер с физическими задачками, напоминающий больше всего, как ни странно, даже не **LittleBigPlanet**, а **LostWinds** для iOS и Wii. Это своего рода последовательность разнообразных зон, где вам в основном необходимо изучать окружение и общаться со встречными персонажами, а предлагаемые испытания напрямую зависят от декораций (например, погодных условий и топографии). Поправка в данном случае лишь на трехмерную перспективу, особенности управления Vita и более-менее открытый характер мира.

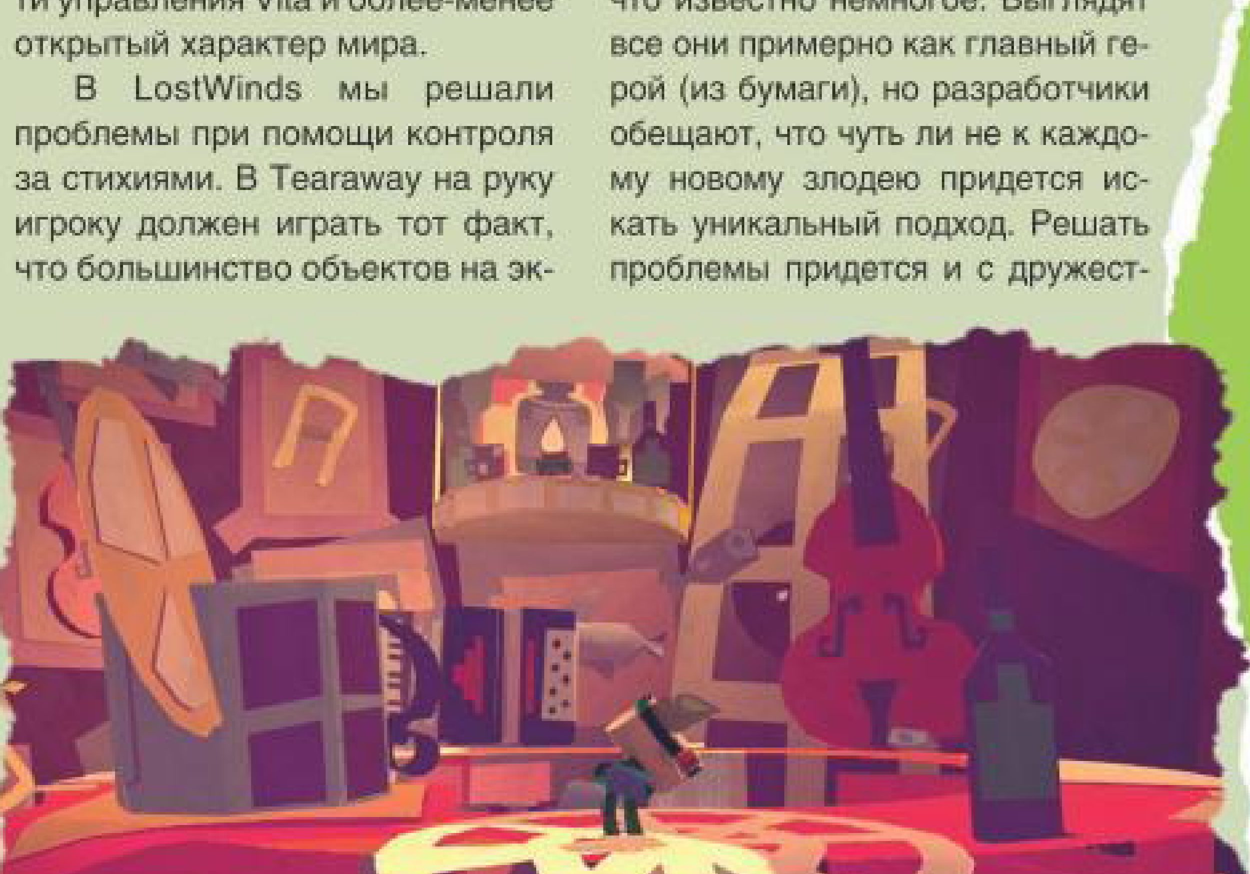
В LostWinds мы решали проблемы при помощи контроля за стихиями. В Tearaway на руку игроку должен играть тот факт, что большинство объектов на экране сделаны из бумаги. Что-то можно разорвать, что-то скомкать, что-то сложить пополам. Иногда специфический состав декораций привносит в процесс прохождения определенные сложности: здесь легко, к примеру, утонуть в море из клея, хотя еще недавно вы успешно использовали липкую массу, чтобы лазить по стенам.

В некоторых случаях задачки никак не будут связаны с полезными свойствами канцелярских материалов и потребуют простой бытовой логики. Как устранить с пути противника, если протагонист совершенно не умеет драться? Отвлечь его найденным неподалеку предметом или же метко запустить этот предмет неприятелю в голову.

О типах врагов, к слову, пока что известно немногое. Выглядят все они примерно как главный герой (из бумаги), но разработчики обещают, что чуть ли не к каждому новому злодею придется искать уникальный подход. Решать проблемы придется и с дружест-



Желание письма во что бы то ни стало добраться до адресата умиляет. Жаль, нельзя взять и раскрыть конверт сразу.



Со многими предметами на локации можно будет взаимодействовать. Например, использовать специальные барабаны для совершения двойных прыжков.

Погода будет меняться несколько раз за прохождение. Известно, что решать загадки предстоит как минимум под палящим солнцем, на снежной равнине и под дождем.

Со временем герой обзаведется оружием, позволяющим сдувать противников.

венными персонажами. Нас могут попросить, например, взять несколько листов разноцветной бумаги и, используя сенсорную панель, вырезать корону. Потом мы украшаем ее драгоценными бумажными камнями. Главное здесь — не проявлять чудеса смекалки, вырезая на короне всякие неприличные вещи или слова. Этот этап уже пройден с дизайном одежды в **Animal Crossing**.

Промокашка

Самый любопытный момент игры, благодаря которому Tearaway здорово выделяется среди прочих представителей жанра, связан с крайне необычным управлением. Часть пазлов предстоит решать при помощи встроенного в консоль гироскопа (один из показанных на прошлом gamescom примеров: игроку надо наклонить «Виту», чтобы предмет на экране скатился по плоскости), но это будут как раз самые простые, разминочные эпизоды платформера.

Гораздо интереснее, когда для преодоления сложности необходимо использовать сенсорную панель или встроенную камеру. О втором варианте авторы рассказали не слишком много (хотя впечатлиться можно одним лишь роликом, где лицо игрока внезапно возникает на экране посреди голубого неба), зато роль тачскрина в общей картине Tearaway уже предельно понятна. В обозначенных зонах игрового окружения вы сможете буквально прорывать пространство пальцем, устраняя таким наглым образом врагов или активируя переключатели, если нужно, к примеру, перебраться через пропасть, а мост вдруг опущен.

Каждый акт вторжения в виртуальный мир выглядит именно так, как это можно с ходу себе представить: прямо посреди просторной опушки в какой-то момент появляется огромный палец (или даже два) и начинает хозяйничать, распугивая дико суетящихся противников. Против неожиданного вмешательства бумажные козявки ничего не могут поделать, и даже целая толпа легко разгоняется взмахом-другим.

То есть в каком-то смысле игрок будет исполнять в Tearaway роль всемогущего божества; на это, к слову, намекают и персонажи, выглядящие здесь как члены некоего племени (причем, по сюжету, согласно рассказам авторов, нам предстоит столкнуться с настоящими жестокими каннибалами). Не исключено, что после выхода игры Питер Молиньё искренне позавидует находчивости Media Molecule.

▯▯▯

После нескольких презентаций геймплея и эмоциональных рассказов авторов о том, как ловко в игре будут уживаться простор для исследования, оригинальные головоломки, эпическая история и, кажется, лучшее среди всех Vita-игр управление, Tearaway оставляет крайне положительные эмоции.

Создается впечатление, что, как и в случае с LittleBigPlanet, разработчикам в первую очередь важна идея и художественная целостность проекта. Они основательно продумали концепцию и при этом дают игроку выбор, как именно наслаждаться игрой. Можно запоем пройти все уровни, как вы бы наверняка сделали, выйди Tearaway на PS3, — в Media Molecule тщательно работают над сценарием и явно не собираются превращать проект в неряшливый сборник пазлов.

С другой стороны, игру можно будет после длительного перерыва запустить, например, в метро и сразу увлечься происходящим. Каждая головоломка, каждый участок локации здесь по замыслу авторов обязаны приковывать внимание. Догадки предстоит проверить уже этой осенью — релиз во всем мире запланирован на конец ноября. ▯

Будем ждать

Платформер про полезные свойства бумаги и большое путешествие. Вполне вероятно, что осенью пустоватая пока игровая копилка PS Vita пополнится как минимум одним сильным эксклюзивом.

Процент готовности: 70%

rain

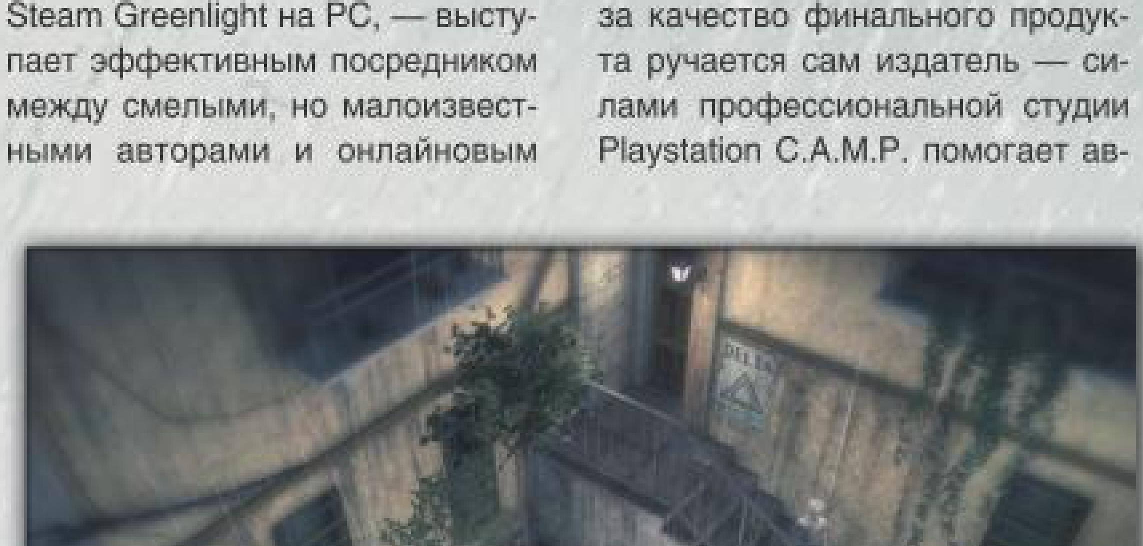
Люди дождя

Дмитрий Ежов

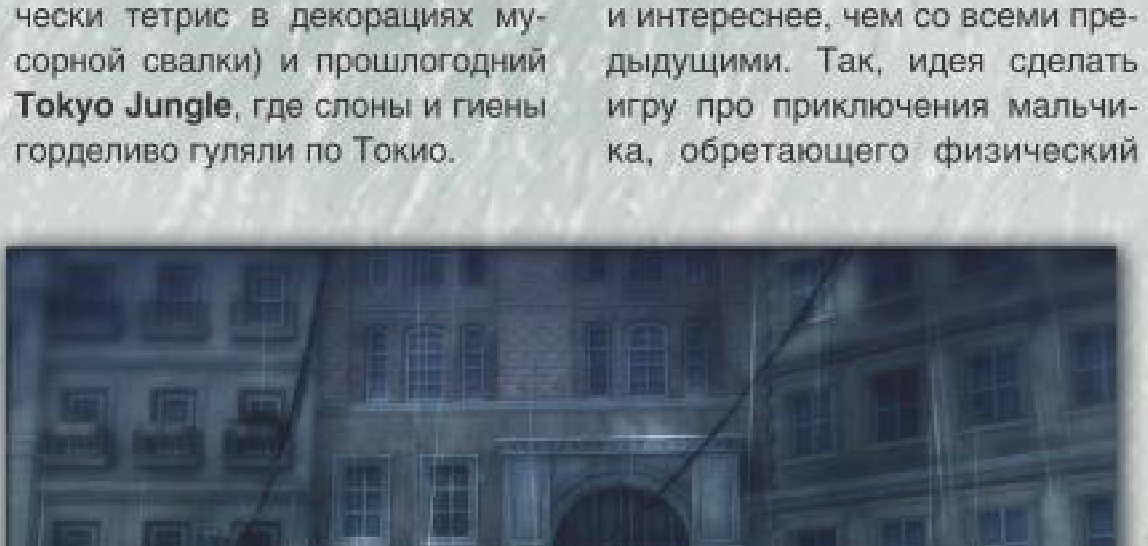
Жанр
Арт-приключение
Издатель
Sony Computer Entertainment
Разработчик
SCE Japan Studio
Платформа
PS3
Дата выхода
Осень 2013 года

Программа PlayStation C.A.M.P. (Creator Audition Mash-up Project) работает примерно по тем же принципам, что и Steam Greenlight на PC, — выступает эффективным посредником между смелыми, но малоизвестными авторами и онлайновым сервисом целевой платформы. Отличие, по большому счету, всего одно. Пользователи в данном случае ничего не решают, а за качество финального продукта ручается сам издатель — силами профессиональной студии Playstation C.A.M.P. помогает авторам оригинальной концепции довести игру до ума. Таким образом на PlayStation 3 появились, например, **Trash Panic** (фактически тетрис в декорациях мусорной свалки) и прошлогодний **Tokyo Jungle**, где слоны и гиены горделиво гуляли по Токио.

С новым проектом PlayStation C.A.M.P., меланхоличной арт-историей под названием **Rain**, дела обстоят еще сложнее и интереснее, чем со всеми предыдущими. Так, идея сделать игру про приключения мальчика, обретающего физический



Город смоделирован в Rain очень детально — даже не верится, что перед тобой небольшая загружаемая игра.



Пока не известно, насколько придется изучать каждый отдельный участок города. Возможно, путешествовать нужно будет часто.

Монстры настолько свирепы, что иногда появляются на экране, эффектно вышибив собой какие-нибудь ворота.

Видимо, чтобы не сбивать гнетущую атмосферу, авторы не меняют в Rain не только погоду, но и время суток. Тут всегда стоит густая ночь.

облик лишь под дождем, принадлежит независимому автору (хотя вообще-то он профессиональный флорист), а дизайном нового PS3-эксклюзива занимаются авторы серии **Tenchu**, студия **Acquire**. Финальный факт для привлечения внимания: по настроению и механике Rain пока что напоминает **ICO**, важнейшую PS2-игру.

Бег по лужам

На первый взгляд Rain — это эстетически безупречный стелс-платформер. Действие происходит в условном европейском городке, небо над которым, кажется, вечно затянуто тучами: аккуратные улочки не переставая атакует дождь. Главному герою, молчаливому мальчику с отсутствием какой-либо биографической предыстории, скверная погода мешает больше всех — под каплями дождя он перестает быть невидимым, а мир вокруг тем временем населен хищными существами (настоящие ожившие скелеты, кошмар любого ребенка), жаждущими скорейшей смерти героя.

Игра делится на две сменяющие друг друга стадии. Большую часть времени мы, бегая под дождем, видим на экране полупрозрачную фигуру, но стоит мальчику спрятаться под козырек или, скажем, зайти в арку — как даже этот нечеткий силуэт пропадает; приходится ориентироваться по мокрым шагам на асфальте и окружающим предметам, вроде мусорных урн и ящиков, реагирующим на прикосновения человека-невидимки. Главная цель — не попасть на глаза скелетам-убийцам, и для этого, как в какой-нибудь **Stealth Bastard**, надо тщательно продумывать путь, рассчитывать время для перебежек в укрытие и в целом всегда быть настороже.

За рамками же пряток с монстрами игра напоминает будничное путешествие из одной точки в другую: надо много бегать, лазать, прыгать по навесам и карнизам, и так — пока не доберешься до конца главы. Никаких сверхзадач, главное — прочувствовать мир вокруг.

Игра выполнена в стиле уютного минимализма и ни на секунду не отвлекается от своего настроения: здесь нет интерфейса, минимум звуков (шум дождя и грустное пианино Клода Дебюсси за кадром), а вместо сюжета — многозначительные текстовые комментарии, возникающие по разным поводам прямо посреди серого городского пейзажа (подобным образом демонстрируются и вступительные титры).

Гармония в кадре просто удивительная, и даже на видеороликах Rain выглядит ничуть не менее чарующе, чем образцовые работы Дженовы Чена.

Мокрое дело

Когда авторы решат, что вы полностью освоили базовые правила и спокойно можете любоваться печальной романтикой дождливого городка, в игру будут вводиться новые переменные, а геймплей, соответственно, начнет усложняться. Дождь из врага в какой-то момент даже станет вашим союзником: капли смоют налипшую на героя грязь и предотвратят появление выдающих местоположение героя следов.

Также разработчики обещают, что скелетообразных противников за всю игру повстречается несколько видов (различаются в основном габаритами и мощью), а помогать мальчику будут добрые жирафы, которых, оказывается, можно удобно использовать в качестве непромокаемой крыши.

Но главное событие Rain — появление напарницы, родственной души протагониста, помогающей, помимо прочего, преодолевать хитрые препятствия на уровнях. Коллективное решение пазлов будет выглядеть точно как в ICO: оперирование ящиками, переключение механизмов, периодическое разделение партнеров и прочие хорошо всем знакомые вещи. Девочка также невидима под дождем — это можно использовать, чтобы, к примеру, вдвоем как-нибудь ловко запутать монстров.

Впрочем, главная история игры, конечно, вовсе не о скелетах, а о победе над детскими страхами, крепкой дружбе и взаимовыручке. Здесь с ICO, пожалуй, наблюдается самое главное сходство.

ooo

У Rain есть все шансы стать одним из главных загружаемых хитов грядущей осени, причем речь сейчас не только о магазине PSN. Эта игра придумана и создается талантливыми людьми, к тому же своими ключевыми идеями напоминает, наверное, лучшее произведение на тему взаимопомощи в видеоиграх.

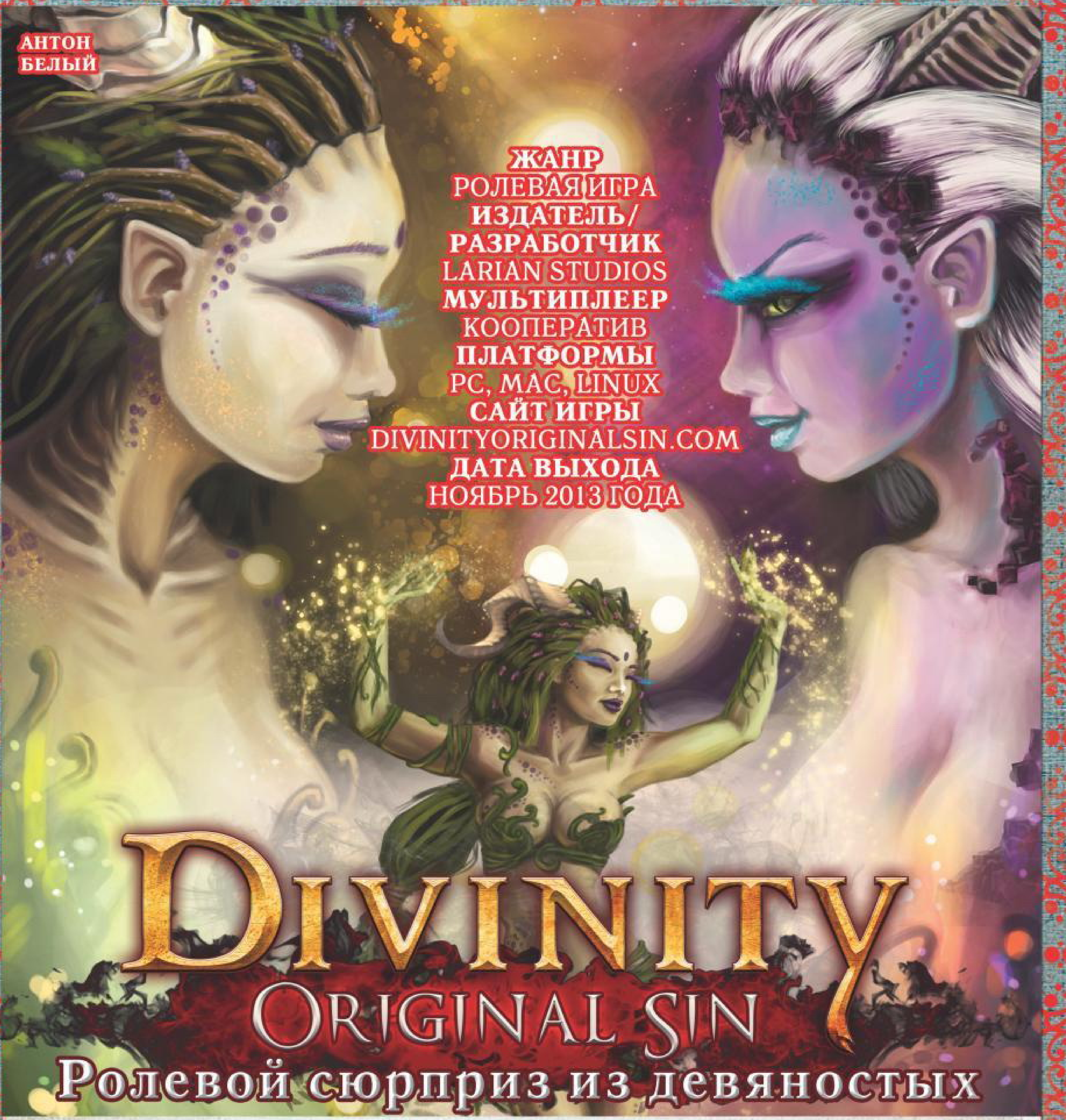
Интересно лишь, насколько занимательными и разнообразными окажутся головоломки: если к стелсу, напряженному и построенному на разграничении игрового мира, вопросов абсолютно нет, то вот монотонно двигать ящики наверняка быстро наскучит, несмотря на выразительные декорации. Остается надеяться на то, что напарницу герой встретит быстро и заниматься логической возней на уровнях в одиночку нам почти не придется. Все-таки даже невидимке работать гораздо легче и приятнее, когда рядом есть друг.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Интригующее приключение в мире вечного дождя и оживших скелетов. Трудно представить, что игра, выглядящая настолько любопытно и стильно, окажется плохой.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 80%

АНТОН БЕЛЫЙ



ЖАНР
РОЛЕВАЯ ИГРА
ИЗДАТЕЛЬ/ РАЗРАБОТЧИК
LARIAN STUDIOS
МУЛЬТИПЛЕЕР
КООПЕРАТИВ
ПЛАТФОРМЫ
PC, MAC, LINUX
САЙТ ИГРЫ
DIVINITYORIGINALSIN.COM
ДАТА ВЫХОДА
НОЯБРЬ 2013 ГОДА

Divinity: Original Sin

Ролевой сюрприз из девяностых

Бельгийскую студию **Larian** хорошо знают по **Divinity 2** и **Divinity: Dragon Commander**. Однако дебютным проектом компании была **Divine Divinity**, в которой разработчики постарались развить жанровые находки совсем уже старых хитов вроде **Ultima VII** и **Diablo**. Игра вышла в начале двухтысячных и оказалась одной из последних в эпохе расцвета классических компьютерных RPG, стартовавшей с выходом первой части **Fallout**.

После релиза Divine Divinity студия сделала продолжение — **Beyond Divinity**. Игра неожиданно сместила акцент на взаимодействие двух персонажей (представьте **Diablo 2**, в которой нужно заниматься микроменеджментом). Страшно подумать, но в Divinity 2 от оригинальной игры ничего не осталось, сиквел ушел слишком далеко от прежних канонов RPG.

В 2013 году бельгийцы решили вернуться к корням и создать игру-предысторию к Divine Divinity. С пошаговыми боями и интерфейсом, до боли напоминающим классические ролевые проекты на Infinity Engine.

Вериги судьбы

Деньги решили собрать через **Kickstarter**, как сейчас принято у староверов-некромантов, возрождающих некогда культовые игры. Необходимая для разработки сумма в размере 400 000 долларов набралась быстро — благодарная аудитория, видимо, помнит приятные вечера за Divine Divinity и отдает разработчикам $944 282. Дополнительные пожертвования через другие сервисы увеличили эту сумму до миллиона. Правильно, для хорошего камбэка никаких денег не жалко.

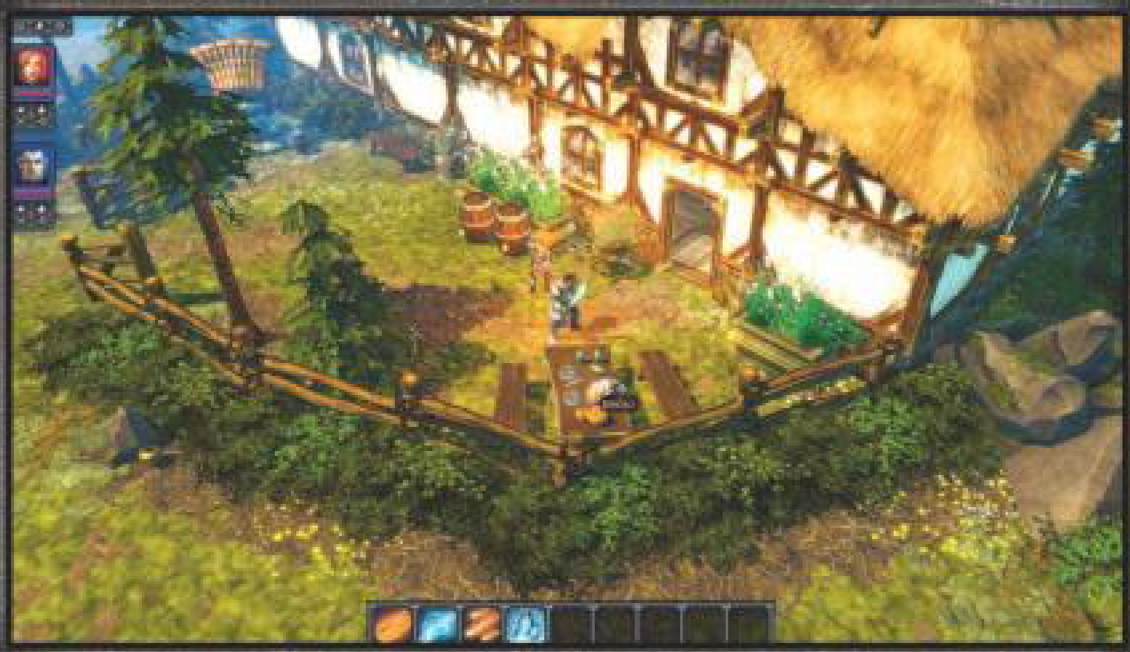
Читатели постарше должны помнить сюжетное ответвление Beyond Divinity, вышедшее в 2004 году. Паладин, защитник угнетенных, апологет светлых сил и образец для подражания, обманом оказался прикован к ненавистному ему некроманту. Из-за хитроумного заклинания, связавшего их души, герои были вынуждены действовать сообща. Ту же самую идею использует Original Sin. Игроки получат под свой контроль двух персонажей с не совсем понятным прошлым — воина, осужденного на смерть и по неизвестной причине амнистированного, и его подругу, чудом ожившую волшебницу.

Принимать решения за напарника будет искусственный интеллект, хотя игра также поддерживает кооперативное прохож-

Некоторые скриншоты вызывают в памяти кадры давно отмененной игры «Всеслав-чародей».

В игре будет смена дня и ночи. Внешние факторы будут влиять на монстров и на простых горожан.

Игра объединяет магию и технологию (робот-паук в правой части кадра). Такое сочетание мы, без сомнения, очень любим.



Мир игры выполнен бережно, практически в режиме ручной сборки. С заботой к деталям и массой способов развлечься на фоне всей этой красоты.

дение: компаньоном в любой момент сможет выступить лучший друг или, к примеру, жена, если она у вас есть. Авторы даже вводят понятие «кооперативных диалогов», показывающих, насколько два героя совместимы. Постоянные конфликты не позволят персонажам доверять друг другу, и шансы на выживание у них существенно уменьшатся.

Кроме того, запланировано нечто вроде развития романтических отношений. В Larian явно хотят, чтобы игроки услышали их посыл — «Цените свою вторую половинку!». В этой связи возникает вопрос: зачем допускать в игре про взаимодействие двух разных, чуждых друг другу персонажей возможность принимать в кооперативном режиме «удобные» решения? И наоборот — незнакомый игрок сможет нарочно совершать всякие гадости, позориться перед NPC и раздражать товарища.

Живи как хочется

Действие игры происходит на заре появления Ривеллона, задолго до событий DD и Divinity 2. Авторы обещают возвращение некоторых давно знакомых героев, например, мы уже знаем о возможности вновь побыть на побегушках у великого мага Зандалора, выступившего в Divine Divinity наставником и советником главного героя.

Самое важное отличие новой игры от предыдущих проектов — бои в ней будут пошаговыми. Это похоже на **The Temple of Elemental Evil**, только без зверств D&D-системы, где партию из неопытных героев мог спокойно уложить всего лишь один разбойник. Для вариативности в поединках тут предусмотрена интерактивная среда, как в **Nox** или **Ultima XII**. Скажем, можно забаррикадировать узкий коридор ящиками, а потом поджечь их огненным шаром.

По сути, игра воплощает все то, чем были сильны RPG конца XX и начала XXI века. Сама собой напрашивается аналогия с другой изометрической RPG старой школы — **Project Eternity**. Однако, в отличие от нее, разработчики уже заявили всестороннюю поддержку всех элементов, обязательных для современной игры: в Original Sin поддерживается кооперативный и/или соревновательный мультиплеер для двух игроков, 3D-графика в изометрии и полновесный редактор уровней в комплекте с игрой.

Амбиции разработчиков радуют и пугают одновременно. Уже заявлены вещи, которые раньше в серии Divinity нельзя было представить, — глобальная репутация (как в **Skyrim**), фракции, различные виды убеждения (PS:T), торги, подкуп, воровство, отмычки, кражи, предел слышимости, патрули, побеги. Интереснее всего выглядит в Original Sin крафтинг. Напоминаем, что окружение в игре интерактивное — можно залезть в чужой дом, сделать перестановку мебели и спрятать все столовые приборы в уборной. Удивлять это не должно, в той же Ultima VII можно было печь хлеб: взять воду из колодца, муку, замесить тесто... Комбинирование предметов в Original Sin будет более практичным. Простейшие примеры позволят игроку совместить дубинку с гвоздями и получить кустарную булаву. Или же найти куклу, нож, специальную деревяшку и волшебный песок, смешать все в это в нужных пропорциях и изготовить куклу вуду. В игре будет много способов взаимодействия с предметами и совмещения на первый взгляд ненужных вещей — ну кто, в самом деле, станет таскать с собой в инвентаре *строительные гвозди*?! Если это не квест или **Dead Rising**, конечно.

■■■

У Larian есть все необходимые условия и запас финансов, чтобы создать лучшую RPG в серии Divinity за долгие годы ее существования. Видеоролики лучше любых слов показывают, что разработчики находятся на правильном пути к достижению своей цели.

Воодушевляет нас и тот факт, что над музыкой в Original Sin будет работать Кирилл Покровский, некогда игравший в группах «Ария» и «Мастер». Это, на минутку, его саундтрек к Divine Divinity создавал незабываемую атмосферу сказочного мира, давшую игре дополнительный эффект погружения. Настоящая «старая школа» выйдет уже в конце этого года. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Классическая ролевая игра старой формации с тысячью мелочей, которую поклонникам RPG нельзя пропускать ни в коем случае.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 85%

Sir, You Are Being Hunted

Особенности национальной охоты

Денис Мурин

ЖАНР Экшен
РАЗРАБОТЧИК Big Robot
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PC
САЙТ ИГРЫ big-robot.com

Дата выхода Конец 2013 года

Традиционно считается, что в большинстве шутеров главный герой — это охотник. Доминантное существо, которое уничтожает любое сопротивление на своем пути. Однако в последнее время набирает популярность новый подвид шутеров, похожих на **DayZ** и **S.T.A.L.K.E.R.**. В этих играх герой лишь часть экосистемы, он легко превращается из охотника в жертву. DayZ добавляет драмы благодаря сложным отношениям между игроками, которые могут совершенно бескорыстно помочь вам… а могут и пальнуть в спину ради банки тушенки. Если коротко, **Sir, You Are Being Hunted** про то же, только тушенка заменена душистым чаем, а зомби и недружелюбно настроенные игроки — настоящими английскими роботами-джентльменами. Сэр, охота идет на вас.

Генератор английской глубинки

Холст. Масло. XIX век. Английские денди выслеживают крупного зверя. Карабины заряжены картечью, борзые взяли след, лорд Уильям подсказывает юному Джефри, с какой стороны заходить. В Sir, You Are Being Hunted все так же, только крупный зверь — это вы, а охотники — это металлические роботы, зачем-то изображающие из себя английское дворянство. На охоте они покуривают трубки, обсуждают погоду, пьют чай и играют с гончими, которые тоже, к слову, роботизированные.

В результате неудачного научного эксперимента вас забросило на небольшой архипелаг, населенный исключительно роботами. Цель игры — найти куски телепорта, собрать его и скрыться с недружелюбной планеты.

Сердце игры — генератор карт. В начале каждого матча в нем создается новый набор из пяти островов. В отличие от привычных генераторов из серии **Worms** или **Diablo**, карты в Sir, You Are Being Hunted создаются максимально реалистичными и неабстрактными. Должна возникнуть полная иллюзия английской глубинки. Все дороги ведут к каким-то конкретным объектам, они огорожены аккуратными заборчиками и живыми изгородями, а дома в деревнях образуют улицы. Как признался нам глава разработки Джим Россиньол: «Самое важ-

Мы так хотели пошутить про собаку Баскервилей на болотах, но в этой игре она, похоже, на самом деле есть. Только механическая.

Когда мы спросили разработчиков о том, чем их игра отличается от DayZ, они ответили прямо: «Разве там пьют столько чая?!»

Кроме шуток, чая тут много. В финале сессии игра даже подсчитает точное количество выпитых вами кружек. Кажется, здесь они заменяют аптечки.

По замыслу Sir, You Are Being Hunted — комедия. Юмор, понятно, английский.

ное — создавать слои деталей, прорабатывать локацию, чтобы она казалась живой, существующей на самом деле. Мы очень довольны результатами нашей работы, я частенько останавливаюсь в игре, чтобы полюбоваться красотой и естественностью сгенерированных миров».

Генератор английской глубинки собирает поля, леса, холмы и дома в единую систему, проводит между ними дороги, огораживает дороги изгородями. Названия населенных пунктов игра тоже генерирует с душой: например, Twiddle Dangling in-the-wold.

Рободворянство

Чтобы выжить на архипелаге, надо знать своего врага в лицо. Самый распространенный противник в игре — охотники. Они любят гладкоствольные ружья и чай, останавливаются, чтобы поговорить о погоде (которая обычно мерзкая), патрулировать острова в поисках главного героя. Если во время прогулок они найдут кусок телепорта, от патруля отобьется несколько охотников, чтобы сторожить его. Иногда, особенно под конец матча, охотники ходят с гончими. Робопсы видят, слышат и чуют героя на больших расстояниях, а потом зовут лаем подмогу и набрасываются на него.

Также по островам гуляют браконьеры, которые с удовольствием заманивают в свои ловушки как героя, так и охотников. Выслеживать браконьеров непросто, они прячутся и маскируются.

Еще есть сквайры. Этих достопочтенных господ охота мало интересует. Мимо них можно спокойно ходить, не опасаясь щедрой порции дроби, пущенной в ваш зад, — но стоит обшарить дом у них на виду, и вы пожалеете о своей неосмотрительности. Воровать у них так или иначе придется — без мародерства и обчистки жилищ, охраняемых сквайрами, вы рискуете остаться с нулевыми запасами оружия и боеприпасов.

Наконец, самые любознательные путешественники смогут найти в игре болотного монстра с его гигантскими извивающимися щупальцами. С его помощью авторы повышают градус напряжения возле водоемов — у озер и болот вам всегда будет неуютно.

Как вы могли уже догадаться, несмотря на то, что обитатели островов в первую очередь представляют опасность для главного героя, они большие любители повоевать друг с другом. Например, охотники относятся к разным кланам (различаются одеждой и манерой поведения) и при любом удачном случае решают свои многовековые разногласия в перестрелках. Браконьерам же все равно, кто попадет в их ловушки — герой ли, гончие или охотники. Если вдруг браконьера обнаружит сквайр, то мастеру капканов и силков уже не избежать пули в лоб.

Остаться в живых

Чтобы выжить, нужны припасы. В начале матча вы безоружны, босы, голодны, а за поясом только верный бинокль. Сначала нужно осмотреться, найти ближайшую деревушку и поискать в ней еду, пару сапог и, если повезет, какое-нибудь оружие.

У героя будут два основных параметра — здоровье и силы. Силы со временем падают, поэтому периодически надо есть. Яблоком можно лишь подкрепиться натощак (долго на нем не протянешь), а вот кроликом вы наедитесь надолго, но его сначала надо где-то зажарить. Можно достать бинокль, осмотреться, найти ближайший костер. Если вам повезет, то охотники уже покинули стоянку и оставили вам объедки крольчатины. Если же они еще там, то часовых можно выманить, бросив камень или спугнув сидящих в кустах птиц.

С активными действиями в Sir, You Are Being Hunted лучше не затягивать. Да, вы можете попытаться собрать самое лучшее оружие и гору патронов, расставить перед боем сложную систему силков, капканов и ям на медведя, но и противники не будут сидеть сложа руки. Если в начале матча они отдыхают на природе, пьют чай и жарят кроликов, то в процессе игры им начинает надоедать гоняться за вами, они становятся бдительнее, находят более эффективное оружие, зовут товарищей со всей карты, устраивают облавы и загоняют вас собаками под ружья. К тому же рано или поздно они найдут осколки телепорта, так что, если не опередить их, придется драться за каждую деталь.

Движок создает для каждого матча архипелаг из пяти островов, каждый с уникальным стилем, каждый площадью в квадратный километр. На одних островах будут горы, с которых можно оглядеть весь остров, на других — цветущие богатые поселки, на третьих — сожженные, заброшенные деревни. Перед матчем вы сами сможете настроить исходные данные; по словам Джима, для этого вам придется «подвинуть пару ползунков».

Разработчики также планируют добавить в игру мультиплеер, который, цитируя авторов, «будет работать по тому же принципу, что и однопользовательская кампания, только в борьбе за обломки телепорта схлестнутся игроки, а не боты. Покинуть остров сможет только один выживший, поэтому, даже если вы будете помогать друг другу поначалу, финал у матча всегда будет драматичный».

■■■

На этом рассказ об игре можно было бы и закончить, если бы не один нюанс. Опытные читатели, заставшие времена российского PC Gamer, или те, кто посещают портал Rock.Paper. Shotgun, возможно, узнали Джима Россиньола. Это ветеран британской игровой журналистики, десять лет критикующий игры. Теперь ему выпала возможность самому попасть под огонь коллег-рецензентов. Джим не унывает: «Игры — это моя жизнь, я давно ими занимаюсь, не только пишу о них. Будучи подростком, я сделал клон Alien Breed, потом баловался модами для первой Half-Life. После я дал себе слово, что не стану заниматься игрой для себя, без бюджета и четкого рабочего графика. Только работа, не хобби. В один прекрасный день ко мне обратились с телевизионного канала Channel 10, предложили вложиться в проект. Я решил — пора». ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Экшен с открытым миром в духе DayZ — в английской глубинке и с роботами-охотниками, изображающими английское дворянство.

Процент готовности: **80%**

Оставайтесь на линии, ваш звонок очень важен для нас

Жанр
Экшен
Разработчик
Dennaton Games
Платформа
PC
Сайт игры
hotlinemiami.com
Дата выхода
Конец 2013 года

Линар Феткулов

Hotline Miami 2: Wrong Number

Джонатан Седерстрем, более известный как Cactus, далеко не новичок на инди-сцене. Наш журнал несколько раз писал о нем. Пару лет назад он участвовал в IGF с платформером **Tuning**, где уровни разваливались, потом собирались, потом сворачивались в трубочку, прямо пока вы их проходили. А до этого был **Psychosomnium**, еще более экспериментальный платформер, герой которого впадал в истерику при виде ямы с шипами. В общем, Седерстрем — это настоящий новатор, никогда не шедший на поводу у публики. Кто бы мог подумать, что его главной игрой станет кровавый top-down боевик, целиком состоящий из мордобоя, перестрелок и жестоких убийств.

Транс

Величайшее заблуждение о **Hotline Miami** звучит так: «В этой игре отличный саундтрек». Именно этими словами заканчивается большинство западных и отечественных рецензий, а следом за ними обычно стоят «девятки» или даже «десятки» разгоряченных авторов. На наш взгляд, так говорить нельзя. Музыка — это и есть суть Hotline Miami, Hotline Miami — это музыка. А собственно игра ей лишь сопутствует. Hotline Miami — это набор электронных мелодий, а сама игра — графический эквалайзер, поддерживающий их. Вы же знаете, какие бывают визуальные образы в Windows Media Player: морской туман, тихий торнадо, спектр, одуванчик. Hotline Miami — это тоже визуальные образы: кровавый туман, тихо перерезанное горло, расстрелянный из дробовика доберман, улетевший в окно…

Игрок, не восприимчивый к техно-ритмам, через десять минут знакомства приходил к выводу, что это какой-то уродливый трэш, и, пожав плечами, выключал ее навсегда. Поклонники же электронной музыки впадали в настоящий транс. В этом же направлении сейчас идут, скажем, Дэнни Бойл («Транс») и Николас Виндинг Рефн («Драйв», «Только Бог простит»), смешивая подсвеченное неоном ультранасилие с танцевальными треками. У Седерстрема вышло куда лучше, чем у его коллег-режиссеров. Когда расколотые черепа ваших врагов входят в странную гармонию с бухающими в фоне басами, эффект трансмузыки наслаивается на знакомый всем нам геймерский транс, получается транс в трансе, настоящий психоделический опыт. Попробуйте посмотреть со стороны: в моменты величайшего напряжения игрок в Hotline Miami не сидит на краешке стула, стиснув челюсти. Он качает головой в такт мелодии.

Слэм

Если все-таки попытаться описать происходящее в привычных

ЕСЛИ ВАС УБЬЮТ, ЭТО НОРМАЛЬНО. ИГРАЮЩИЙ В ФОНЕ ТРЕК НЕ ПРЕРВЕТСЯ.

ДЛЯ ПРОДОЛЖЕНИЯ АВТОРЫ ГОТОВЯТ НОВУЮ ПОДБОРКУ ЭЛЕКТРОННЫХ МЕЛОДИЙ.

ОКАЖИСЬ ЭТОТ СКРИНШОТ НА СТРАНИЦАХ НАШЕГО ЖУРНАЛА ДЕСЯТЬ ЛЕТ НАЗАД, ВЫ БЫ ПОДУМАЛИ: «ЧТО ЗА УБОЖЕСТВО». А СЕЙЧАС ЭТО АРТХАУС.

ПО ЗАМЫСЛУ АВТОРОВ СИКВЕЛ ДОЛЖЕН СТАТЬ КУДА БОЛЕЕ СЕРЬЕЗНОЙ И... ГРУСТНОЙ ИГРОЙ, ЧЕМ ОРИГИНАЛ.

игровых терминах, получится, что это хардкорный экшен со строгой, давно забытой top-down перспективой: камера висит перпендикулярно над теменем героя, ни на градус не отклоняясь от прямого угла. Так рисовали игры двадцать лет назад, чтобы сэкономить ресурсы хилых графических чипов, — и так сегодня нарисовал игру один нищий швед, чтобы сэкономить ресурсы своего кошелька. Условность графики, помимо прочего, делает насилие не столь отвратительным, скорее подразумевающимся, чем показанным.

Несмотря на схематичность и небрежность картинки, игровой процесс в Hotline Miami был вполне сбалансированным и четким. Герой гиб после первого же попадания, каждый уровень нужно было проходить от начала и до конца, не допуская, чтобы хоть кто-то к вам прикоснулся. Один выстрел — и вы труп, шесть патронов в дробовике, два в обрезе, нож режет быстро и бесшумно, выбив ногой дверь, вы оглушите стоящего за ней врага... Это были простые и жесткие правила, создающие геймплей понятный, быстрый и не слишком глубокий.

Рядовая ситуация в Hotline Miami проходила по законам фильма «Брат».

Герой врывается в комнату, бьет дуплетом из дробовика, вместо крика «Морды в пол!» швыряет сам ствол в лицо опешившему охраннику, выхватывает нож, режет глотки еще двум мерзавцам, в третьего нож швыряет; тут приходит в себя оглушенный дробовиком бандит — его добивает ногой. На все про все — пять секунд.

Мы подробно описываем боевую механику потому, что авторы собираются сохранить базовые правила нетронутыми. Седерстрем говорит прямо: «Пресса очень хвалила наши схватки. Они получились напряженными. Ничего кардинально менять мы не станем».

Хук

Изменятся лишь некоторые детали. Так, будет переработана система масок. В оригинальной игре, напоминаем, герой носил маски животных, каждая из которых давала ему дополнительные возможности. Волк даровал нож уже на старте уровня, жираф позволял смотреть дальше. Прикинувшись зайцем, вы быстрее бегали, а слон и вовсе ломал базовые правила игры, позволяя пропустить одну-единственную пулю (вторая становилась смертельной).

В первой Hotline Miami было 27 масок. В сиквеле их количество собираются заметно сократить, усилив при этом их геймплейные различия. Проще говоря, масок станет меньше, а их эффект — значительнее. Например, тигр позволит убивать врагов голыми руками (обычно вы лишь отправляете их в нокдаун), но при этом вам нельзя будет пользоваться оружием, а нарядившись зеброй, сможете запрыгивать в окна.

Появятся новые виды врагов, вроде бронированных злодеев, неуязвимых для холодного оружия, но основной противник останется тот же — одетый в белый пиджак и зеленую рубашку бандит.

Про сюжет первой части мы обычно говорим, что он хорош, — потому что заканчивается битвой с двумя фиолетовыми пантерами и одной одноглазой блондинкой с катаной, — но разработчики собираются продолжить начатую в оригинальной Hotline Miami историю на полном серьезе.

Титульная «горячая линия» — это организация киллеров, нанимающая случайных людей для устранения выбранных целей. Главный герой игры, не особенно вдававшийся в то, кого и за что он убивал, наделал много шума, перебив всю русскую мафию в Майами. В сиквеле у него появляются последователи. Прежде всего речь о группе жестоких молодых людей, называющих себя «фанатами». Они носятся по городу в автобусе Volkswagen и расправляются с местными бандитами, надеясь, что однажды таинственная «служба доставки» уделит внимание и им.

■■■

Параллельно развивается другая сюжетная линия — о фильме по мотивам Hotline Miami. Главный герой HM2 играет роль героя первой части. В одной из первых сцен он расстреливает злодеев в самой что ни на есть настоящей перестрелке, потом собирается изнасиловать оставшуюся в комнате женщину... В тот миг, когда игрок в ужасе отпрыгивает от монитора, режиссер кричит: «Стоп! Снято!» — и полуголые актеры встают как ни в чем не бывало. Оказывается, это была всего лишь часть съемок. А вы что подумали? ■

Л.У.Н.А. — ВОДОРОД

Если вдруг вам понравились треки из игры, но вы не знаете их названий, можете посмотреть в списке ниже. Совершенно официально они все выложены на SoundCloud.

M.O.O.N. — Hydrogen
M.O.O.N. — Paris
M.O.O.N. — Crystals
M.O.O.N. — Release
Sun Araw — Horse Steppin
Sun Araw — Deep Cover
Jasper Byrne — Miami
Jasper Byrne — Hotline
Elliott Berlin — Musikk per automattikk
Perturbator — Miami Disko
Perturbator — Electric Dreams
Perturbator — Vengeance
Eirik Suhrke — A New Morning
CoConuts — Silver Lights
El Huervo feat. Shelby Cinca — Daisuke
El Huervo — Turf
El Huervo — Crush
Scattle — Knock Knock
Scattle — Inner Animal
Scattle — It's Safe Now
Scattle — Flatline

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Свежий набор техно-треков под маской жестокого top-down шутера. Дискотека продолжается.

Процент готовности: 80%

Системные требования
Необходимо: Dual Core 2.8 ГГц, 4 ГБ, 512 МБ видео
Желательно: Dual Core 2.8 ГГц, 4 ГБ, 768 МБ видео

Новая степень зависимости

DOTA 2

Антон Белый

У компании Гейба Ньюэлла есть одно неоспоримое достоинство — она умеет ловко доводить до ума чужие идеи, превращая их в бриллианты. Благодаря такому подходу **Valve** в свое время облагородила много любительских модификаций, в числе которых **Team Fortress**, **Left 4 Dead**, **Portal** и **Counter-Strike**. Все эти серии до сих пор пользуются заслуженной популярностью, а значит, Valve редко ошибается.

Само собой, полноценную поддержку и финансирование получают только тщательно отобранные кандидаты. Одним из недавних «приобретений» компании стал Абдул «IceFrog» Исмаил, известный в узких кругах игровой дизайнер и ключевой автор мода **DotA Allstars** для **Warcraft 3**. Его наняли для создания проекта, который должен был за два года стать самой популярной игрой в цифровом сервисе Steam — **Dota 2**.

С задачей Абдул справился даже раньше намеченного срока.

Ваша башня под атакой

Первая «Дота» стала одной из самых популярных мультиплеерных игр нашего времени. Сиквел закрепил успех и побил его рекорды: количество пользователей, одновременно играющих в Dota 2 через Steam, с недавних пор стабильно превышает отметку в 300 000 человек. Откуда же взялась такая народная любовь?

Своей популярностью игра обязана двум факторам: элементарной концепции и хардкорному подходу, принимающему во внимание сотни нюансов, которые каждый раз перемешиваются, словно молекулы в органическом супе.

Игра использует стандартную для стратегий в реальном времени камеру и похожий интерфейс, однако сражения приправлены драйвом и элементами ролевых экшенов. Грубо говоря, выглядит и управляется Dota примерно как **StarCraft 2**, но вы не строите базу и распоряжаетесь одним-единственным персонажем. Причем всякий раз его приходится развивать с нуля в рамках матча — с первого уровня до максимального двадцать пятого.

На поле боя сталкиваются две команды — воины Света и приспешники Тьмы, в каждой из которых сражается по пять героев, выбираемых из обширной картотеки. У обеих сторон

Взрывы, молнии, шальные заклинания и шустро вылетающие цифры урона — неопытный человек рискует спутать происходящее с покорением Diablo 3 на сложности Inferno.

Сердце базы воинов Света разрушено. Древний пал, а значит, матч подошел к концу и победившие злодеи без стеснения празднуют.

Окно настройки позволяет перед началом матча экипировать героя или нацепить бонусные предметы. Например, прибавку к получаемому опыту или фирменного курьера команды Na'Vi (всего 299 рублей за штуку!).

Персонаж Дазл только что подлечил себя, своего напарника и нескольких монстров-крипов. Он умеет выручать в сложных, почти безвыходных ситуациях и очень полезен в качестве саппорта.

есть по базе, и от одной к другой ведут три дорожки. В свою очередь, вдоль дорожек расположены три ряда защитных башен, в начале матча представляющих серьезную угрозу для героев низкого уровня.

Верхняя и нижняя части карты зеркально соответствуют друг другу, а главным словом в лексиконе игроков является «мид» — средняя тропинка, предназначенная для особо кровопролитных сеч. По миду проще всего добраться до негостеприимных дверей чужой базы, поэтому к нему всегда повышенный интерес.

Основная идея игры элементарна: необходимо уничтожить башни соперника, а затем сровнять с землей его бараки и здание под названием Древний — сердце базы, по-простому называемое троном.

Что больше всего поражает начинающих — в игре всего-навсего *одна* карта. Это может отпугнуть непосвященных игроков: где это видано, чтобы в проекте, рассчитанном на многочасовые сетевые сражения, не было других мап? Как ни крути, все любят разнообразие.

Тут в дело вступает второй фактор бешеной популярности Dota 2. Хоть карта и не меняется, каждый последующий матч все равно не похож на предыдущий. Почему? В игре банально *очень* много по-настоящему разных, уникальных героев с обширным арсеналом возможностей и уймой артефактов (покупаются во время матча в разбросанных по уровню магазинчиках).

На момент написания рецензии в игре было доступно 102 (!) персонажа: зомби, некроманты, роботы, невидимки, древнее божество, создающий двойников лепрекон-геолог, горстка специалистов по призыву мелких юнитов, для управления которыми требуются хорошие навыки микроменеджмента, и др. Можете себе представить, сколько разных комбинаций выстраивается во время матча.

Скилл со дна пришел

Valve наняла для разработки второй части не только Абдула, но и других участников Dota-сообщества, а потому продолжение осталось верным традициям оригинала: обе стратегии регулярно обновляются с небольшим интервалом, новых героев из первой «Доты» постепенно добавляют во вторую, и даже баланс правят с оглядкой на старшего брата.

У каждого из ста с лишним персонажей есть три параметра: интеллект, сила и ловкость. В зависимости от их значений происходит деление на специализации — силовиков, ловкачей и магов.

Прокачка осуществляется за счет убийства чемпионов вражеской команды и бесчисленных монстров-статистов. Некоторые игроки прямо в начале матча отправляются в «джунгли» (российские игроки по привычке называют их лесом) — место скопления уродцев на экваторе карты — и быстренько качаются, готовясь к битвам формата «команда на команду».

Многие персонажи оригинальной «Доты» были взяты из сюжетной кампании Warcraft 3. Права на вселенную остаются у **Blizzard**, а потому разработчики Valve были вынуждены изменить внешность, имена и биографии героев, но сохранили их уникальные способности.

Собраны воины на любой вкус: одни способны сохранять невидимость, появляясь на экране только после атаки, другие могут бить молниями с небес, останавливать время или стрелять петардой через всю карту, третьи готовы спасти избитого героя телепортацией на базу и так далее.

Однако жестких правил по развитию чемпионов нет, даже заядлые танки, как, например, рыцарь Свен, способны играть и роль киллера (специализируется на атаке), и саппорта (поддержки). Для справки: боец поддержки расставляет на карте маячки, рассеивающие неизведанные области, прокачивает магазинного курьера (дорогостоящий бот, позволяющий не ходить на базу за предметами) и, как правило, не добивает монстров, чтобы опыт с них забирали напарники по команде.

В число всеобщих любимцев входят карлик Рики, обожающий атаковать со спины, и полуразложившийся мясник-увалень Пудж с торчащими потрохами, который подтягивает свои жертвы крюком и убивает их трупным запахом собственных нечистот.

На сладкое припасен вечно голодный медведь Урса, в одиночку убивающий самого сильного монстра на карте — Рошана. Забавный факт: игроманы дразнят его Равшаном, а свое имя он получил от названия любимого мяча для боулинга одного из создателей первой «Доты». Прикончившая Рошана команда получает весомое преимущество: если героя, забравшего сердце чудовища, убивают, он восстанавливается через пять секунд на месте гибели, без необходимости отправляться в «таверну» (на базу) и ждать воскрешения там. Кроме того, смерть владельца артефакта не приносит его убийцам никакого золота, а сам Рошан автоматически оживает через десять минут после своей кончины — бедняга обречен вечно служить дойной коровой.

Поймали под фонтаном

В начале матча чемпионы разбиваются на мини-группы и оккупируют все три тропинки, присматриваясь к брешам в обороне врага. Начальная фаза боя, как правило, однообразна и повторяется из игры в игру: бойцы аккуратно истребляют монстров на своей половине карты и пытаются подловить на ошибке кого-либо из вражеских героев.

На мид выходит лишь один игрок, которому предстоит стать главным киллером команды, быстрее остальных набрав высокий уровень. Успешные «мидеры» помогают команде набрать вес, навлекая на себя внимание и тем самым позволяя товарищам тоже подкачаться. После этого игра пе-

В игру встроена удобная энциклопедия, готовая по первому требованию рассказать все о героях, артефактах и рекомендациях по раскачке персонажей от более опытных игроков.

реходит в среднюю фазу, когда чемпионы сплачиваются и охотятся группой, попутно уничтожая башни и заглядывая в гости к Рошану. Скоординированная охота всей командой на мини-группы врага называется «ганком».

Полносоставные баталии отличаются большим количеством спецэффектов и помпезных заклинаний: на экране творится ураган изо льда, огня и молний, на кого-то набрасывают «сало» (silence), временно лишающее героя способностей, ближайший товарищ превращается в камень, что-то загорается...

Но это далеко не все. Зачастую в бой вступает артиллерия. Так, в игре есть гном на вертолете и робот с набором лазеров для прожарки с дистанции. Искалеченный ландшафт пронзается мощнейшим заклинанием Древнего Титана, и из трещины бьет разрушительный свет, а неумолимая лучница тем временем пускает в жертв ледяные стрелы.

Для успешного выживания в средней и поздней стадии требуется слаженная командная работа, иначе проигравшие, как самые настоящие «раки», окажутся «на дне».

Часть героев как раз создана с прицелом на то, что их убийственная мощь проявит себя лишь в лейте (так игроки называют заключительный этап матча). Хорошим примером лейтиста может служить Абаддон, дебютировавший сразу после выхода Dota 2 из бета-теста. Этот герой, быстро завоевавший популярность, был известен в Warcraft 3 как принц Артас — сын короля, выбравший путь некроманта. Помните такого? Абаддон способен исцелять сам себя и калечить врагов, отрывая от себя куски мертвой плоти. Пудж, завидовать!

Шапочная ярмарка

Dota 2 — условно-бесплатный проект, а зарабатывает Valve на внутриигровом магазине, постоянно обновляя модели героев и выпуская для персонажей предметы одежды. К счастью, обошлось без тотальной монополии: благодаря мастерской Steam сделать костюм, украшение или текстуру интерфейса по своему вкусу может любой игрок. Если она окажется достаточно популярной, ее добавят в магазин и везучий автор, наряду с разработчиками, будет получать отчисления с продаж.

Примерно по такой же схеме работает сверхуспешный Team Fortress 2, но если он был для Valve пробой пера, обкаткой схемы, то в Dota 2 «торговля шапками» приобрела поистине пандемический характер и привлекла сотни предприимчивых товарищей, готовых в любой момент обменять какой-нибудь топор на реальные деньги в обход магазина. Тем не менее сейчас большинство контента производится самой Valve.

Самая удачная их идея — продавать интерактивную книгу Компендиум, запускаемую прямо из D2. Она привносит в игру кучу новых возможностей и предметов, а за счет прибыли с продаж книги пополняется призовой фонд главного Dota-события года — турнира The International (на момент написания рецензии он составлял $2 684 540, причем больше миллиона долларов — заслуга Компендиума).

Книга — настоящее ноу-хау Valve. Это не очередной контент-пак, а уникальным образом организованное подобие Gold-подписки в Xbox Live, за которое, правда, нужно заплатить всего раз.

Владельцы Компендиума имеют преимущественное право голосовать за добавление

Команда британцев пытается разрушить одну из башен на центральной дорожке. Судя по вялому отпору защитников, им это вполне по плечу. Заметили, что экран окрасился в красный цвет? Похоже, нашего героя секунду назад больно ударили.

Все, что не уместилось в инвентаре (6 слотов), может подождать владельца в тайнике на базе или в тушке курьера. С курьерами вообще интересно, это ноу-хау серии; в LoL, например, никаких курьеров нету. В магазине разрешают выбрать модель курьера из десятков вариантов.

Раки щелкают клешнями

Почему русских не любят

Как масштабное явление, Dota 2 обогатила лексикон наших соотечественников: ранее безобидные слова «дно», «сало» и «затащить» получили новые, зачастую негативные значения, а глагол «раковать» стал синонимом игры русских в D2.

Что интересно, сленг не единственная фирменная черта, в отсутствие официального издателя на территории СНГ придавшая игре отечественный колорит, — россияне уже прославились на весь интернет своей дерзостью, недружелюбием, неграмотностью, незнанием одновременно родного и английского языков, а также нежеланием слушать чьи-либо советы. На форумах Steam можно обнаружить целые руководства по вычислению russkih, щеголяющие уничижительными определениями и примерами. Из-за этого адекватные игроки из России, которых тоже немало, очень часто стесняются признаваться в своих корнях и предпочитают играть на европейских серверах. Ситуация до боли обидная, но винить в ней остается лишь самих себя.

тех или иных героев в игру плюс получают особые коллекционные карточки, которые, представьте себе, буквально *вклеиваются на страницы книги*. Помните, как в девяностых все дети собирали стикеры для альбомов с какими-нибудь Черепашками-ниндзя? Так и тут, только за сбор полных составов полагаются солидные бонусы.

Две твердыни

Преимущества клиента Steam, бесплатность игры, ее проработанность и вариативность позволили Dota 2 стать тем, чем когда-то был Counter-Strike. Это настоящее олицетворение растущего на дрожжах культа. Феномен единодушного успеха как среди игроков, так и среди критиков.

На сегодняшний день у игры есть лишь два серьезных конкурента: Leauge of Legends и нижегородский **Prime World**. Но если МОВА от Россиян только-только начинает экспансию на западные рынки, то LoL уже успела завоевать популярность как в Европе, так и в Америке. Надо отдать должное, успех заслуженный: это качественная жанровая игра, которая на порядок дружелюбнее к своему пользователю, чем Dota 2.

У творения Valve по-прежнему сохраняется целая вереница недостатков. На запуске игра оказалась в числе самых сырых проектов в истории Steam — даже после окончания бета-тестирования ее исправляют на ходу, в режиме реального времени. Сервера часто ведут себя нестабильно, D2 Network иногда отключается, порой приходится подолгу искать соперников. Система матчмейкинга заслуживает отдельного подзаголовника: частенько против слабых игроков выставляют опытных ветеранов, не оставляя первым шанса побороться на равных. При этом Dota 2 стала, без обиняков, самой громоздкой работой Valve последних лет, на ее отладку тратится масса времени, труда и денег.

Впрочем, мы не сомневаемся, что все ошибки будут исправлены неиссякаемыми патчами. Но главную проблему игры, которая особенно остро видна на фоне официально представленной в России LoL, — недружелюбное сообщество и отсутствие комфортных условий для новичков — перебороть будет отнюдь не просто.

Меж тем на фоне популярности Dota 2 и Leauge of Legends многие игровые издательства, включая **Warner Bros. Interactive Entertainment**, **Electronic Arts** и **Activision Blizzard**, поспешили анонсировать свои МОВА. Нравится это кому-то или нет, некогда узкоспециализированный жанр занял одну из крупных ниш в современной индустрии развлечений.

■■■

Высокий порог вхождения и глубина геймплея выделяют D2 на фоне коллег. Она позволяет бесконечно долго оттачивать свои навыки на ботах или в онлайне против мастеров, пытаясь приблизиться к совершенству. Для многих карусель из бесконечных тренировок и соревнований стала неотъемлемой частью жизни, и это объяснимо: Dota 2 — восхитительный киберспортивный снаряд и просто очень затягивающая игра.

Но в этом кроется и один из ее минусов: многие относятся к «Доте» слишком серьезно. Бывает, начнешь игру со случайной компанией, и на тебя тут же начинают кричать командным голосом — сбегай туда, сделай то, что же ты такой нерасторопный и все в таком духе. Если вы играете не с близкими друзьями, то рискуете получить негативный опыт, но мы все же советуем вам попробовать. Не так уж часто в жанре появляются столь увлекательные проекты. Ну а всем фанатикам хочется пожелать быть спокойнее. Игры — это здорово, мы все их любим, но нельзя забывать о простых правилах приличия и взаимоуважении. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	✓
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	✗
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	✓
ЛЕГКО ОСВОИТЬ	✗

ДОЖДАЛИСЬ?

Один из главных PC-эксклюзивов нашего времени. Вдумчивая и глубокая игра, которая, однако, может отпугнуть новичков своим суровым характером. Впрочем, это не очень критично. Dota 2 явно ждет большое будущее, в ближайшие годы Valve доведет до ума и без того отличную игру, и тогда ее можно будет без зазрения совести рекомендовать всем и каждому.

ГЕЙМПЛЕЙ	9
ГРАФИКА	7
ЗВУК И МУЗЫКА	9
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8

РЕЙТИНГ

9,0

«ВЕЛИКОЛЕПНО»

Жанр
RTS
Издатель
SEGA
Издатель в России
«1С-СофтКлаб»
Разработчик
Relic Entertainment
Мультиплеер
Интернет
Платформа
PC
Сайт игры
companyofheroes.com

Максим Иванов

БЕРЕЖЕМ СТРАНУ РОДНУЮ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо: Core 2 Duo 2 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео
Желательно: Quad Core 2,4 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

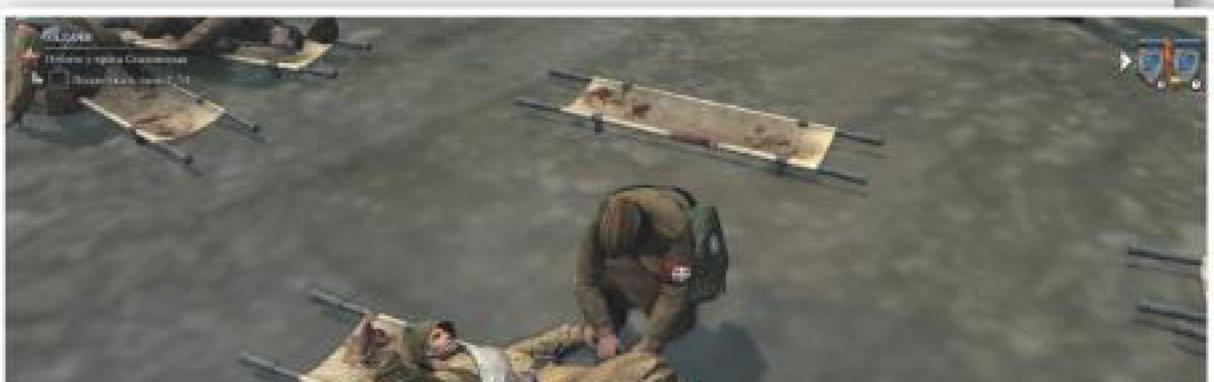
Company of Heroes 2 — игра провокационная, особенно для жителей стран СНГ. На русскоязычных сайтах любое обсуждение этой стратегии заканчивается одинаково: люди начинают грызться меж собой и разжигать межнациональные конфликты. Звучат обвинения в излишнем или же, наоборот, полном отсутствии патриотизма, слепой любви к Сталину и Советскому Союзу, фашизме. Без грязи не обходятся даже те, кто в принципе далек от политических вопросов. Не обходится и без взятых с потолка фактов, призванных подкрепить высказанную точку зрения. О предмете спора — самой Company of Heroes — очень быстро забывают.

Приведем один из самых безобидных комментариев, оставленных под статьей Евгения Баранова, автора «Игромании.ру» (*пунктуация и орфография слегка изменены*): «Внеси лепту в развитие нацизма — купи игру! Особенное спасибо сайту и автору без семьи, без роду, без племени, которые выставили нацистской игре восемь баллов с двумя крайне положительными ачивками. Одним читателем-унтерменшем стало меньше. Счастливо оставаться!» Как видите, писать рецензию на Company of Heroes 2 — занятие само по себе компрометирующее. Проигнорируем игру — «не имеют собственного мнения», захвалим — обвинят в невежестве и потакании вранью, начнем ругать — упрекнут в предвзятости.

Поэтому сразу оговоримся. Да, в журнал пишут или когда-то писали люди самых разных национальностей, но наши собственные мысли или задетые чувства не повлияли на оценку геймплея и сценария игры. Мы критикуем недоработки, которые останутся недоработками вне зависимости от ваших политических убеждений или страны рождения. Мы не идеализируем СССР и допускаем, что командиры Красной армии подчас и вправду совершали ужасные преступления. Мы осознаем, что некоторые приказы Сталина были направлены в первую очередь на защиту государства, и только потом — народа. В памяти еще свежи рассказы о лагерях, расстрелах, репрессиях. Это часть истории нашей страны, мы все помним, и обвинять редакцию в зашоренности не стоит.

Но все-таки какой простор открывается для создания военной драмы! Можно было показать лишения советского народа, личные трагедии солдат, продемонстрировать суровые реа-

Игра в буквальном смысле начинается со штампов. Солдат посылают в бой без оружия.



Relic всегда внимательно относились к деталям. Вот здесь, например, медсестра залатывает бойца. Жаль, что тщание канадцев не распространяется на проверку исторических фактов.

Company of Heroes 2 дарит шанс разыграть свою версию Ледового побоища.

Иногда, честное слово, забываешь, за кого играешь — СССР или нацистов.

А вот и самоубийцы, полезшие под пулеметный огонь.

лии режима. Задокументированных прецедентов — тьма. Дневников, рассекреченных протоколов еще больше — твори не хочу! Но **Relic Entertainment** этого показалось недостаточно, и они вместо того, чтобы поднять архивы и нанять нормальных консультантов, просто переписали историю так, как им того захотелось.

Зачем нужно было все перевирать, превращать в сборник аляповатых, приевшихся, а главное — граничащих с бредом штампов? При чем тут Василий Гроссман, на чьи книги канадцы все время ссылались и о ком они благополучно забыли аккурат после банкротства **THQ**? Для чего канадцы твердили о своих поездках в Санкт-Петербург и о том, что «видели, как из-подо льда Невы доставали немецкие танки»? Рекламный ход, якобы подчеркивающий историческую достоверность игры, не более. Правда в том, что как таковой правды в Company of Heroes 2 — ни на грош.

Агитмашина

А ведь Relic Entertainment собаку съели на стратегиях — в частности, военных. Начинали они с **Homeworld**, космической RTS про жителей планеты Кхарак, отправившихся на поиски своего настоящего дома. Между прочим, это была первая полностью трехмерная стратегия в истории. Дела канадцев быстро пошли в гору, и вскоре свет увидели **Impossible Creatures**, а следом — Homeworld 2.

Но широкую известность Relic принесла выпущенная в 2004 году **Dawn of War**, основанная на вселенной **Warhammer 40 000**. Первая часть серии получилась на редкость зрелищной и кинематографичной. Канадцы отлично передали дух кровопролитного, безжалостного сражения между войсками Императора и закованными в броню орками. Приближенная к земле камера придавала происходящему личный оттенок, персонифицировала каждого бойца. Из компьютерных болванчиков, до которых в стратегиях никому и дела-то не было, юниты превратились в важных членов отряда.

На атмосферу работало и отсутствие необходимости подолгу возиться с отстройкой базы. Главной целью был захват стратегических точек. Этим канадцы подчеркивали: штаб штабом, а главное — бой. Не смущал даже присущий Warhammer 40K гротеск: сервоброня и огромных размеров мечи не вызывали смеха, а только усиливали эпичность баталий. Не подкачал и сюжет, следить за которым было интересно не только гикам, назубок знающим историю любимой вселенной, но и простым смертным. Многим одиночная кампания запомнилась именно благодаря незаурядному сценарию и хорошо поставленным роликам.

Dawn of War определил ключевые элементы последующих игр Relic: захват ресурсов, акцент на сражениях, упрощенная застройка базы, обилие сюжетных сцен и — гвоздь программы — мультиплеер. По этому пути канадцы и стали развивать серию в дополнениях.

Со временем космодесантники и зеленокожие орки студии надоели, и она решила переключиться на что-нибудь более серьезное. Еще до выхода **Company of Heroes** окрестили «Dawn of War про Вторую мировую», что было, в общем-то, недалеко от истины. Механика изменилась лишь чуть-чуть. Вы по-прежнему завоевывали контрольные точки при помощи горстки смельчаков (управлять приходилось не отдельными бойцами, а целыми отрядами) да немногочисленной бронетехники. «Моральная привязка» к юнитам сделалась еще сильнее: со временем солдаты росли в уровнях, вместе с чем повышались их боевые характеристики. Многие откатывались на предыдущее сохранение лишь для того, чтобы спасти ценные кадры.

У игры была еще одна интересная особенность — система укрытий, отсутствовавшая в Dawn of War. Бойцы старались лишний раз не высовываться и выбирали наиболее удобные для атаки позиции: прятались в окопах, хоронились за останками вражеской техники, пользовались естественными препятствиями. Словом, вели себя как нормальные, живые люди. Долг, конечно, дело правое, но ведь и умирать не хочется. Relic подошли к проработке деталей с удивительным вниманием. Пехотинцы, попавшие под артобстрел, кидались на землю и, если бомбежка долгое время не прекращалась, там же и оставались, игнорируя приказы начальства.

Кинематографичность возросла до беспрецедентного для стратегий уровня (напомним, стоял 2006 год). Примерно раз в десять-пятнадцать минут нам показывали зрелищные ролики, в которых американские солдаты проявляли настоящие чудеса мужества.

Вот нацистские пулеметы рядами выкашивают отважных воинов на Омаха-бич: пули пробивают каски, брызжут фонтаны крови, и живыми до суши добираются с полдесятка бойцов. Картина, прямо скажем, страшная.

Или вот: герои маленьким отрядом продвигаются вглубь оккупированного немцами Шербура. На улицах ни души. Гробовая тишина, нарушаемая лишь потрескиванием горящих автомобилей. Декорации как из фильма-катастрофы. И тут — бах! Один из пехотинцев рухнул с простреленной головой. Бах! Второй, едва успев предупредить остальных, упал вслед за ним. Страх, паника — снайпер на крыше! Как же его проморга-

Вьюга заставляет солдат двигаться медленнее.

ли, почему не заметили? Рядовая сцена, а в контексте игры — задевает.

Да, вполне бытовые для войны зарисовки. Да, ура-патриотизм. Да, бравада. Но канадцы умело соединяли кат-сцены с геймплейными задачами, и потому все работало. Пускай сюжет в целом был наивен, это все же была история о людях, готовых пойти на невозможное ради спасения Родины. Оригинальная Company of Heroes цепляла атмосферой братства, члены которого связаны единой целью — прорваться, отбить, подарить свободу.

Лев в клетке

Поначалу Company of Heroes 2 выглядела идеальной стратегией про Великую Отечественную. Казалось бы, что может пойти не так? Авторы — те же, временные рамки — чуть шире. Да и Relic, в придачу, набили руку на аддонах. От первого трейлера по коже натурально ползли мурашки. Канадцы не жалели пафосных слов и подкрепляли их фронтовыми фотографиями: «их жертва», «их храбрость», «их история»... Умеют же! В январском превью мы, вдохновившись, писали: «Это не клюква и не китч — это настоящая игра про ужасы зимней войны, и смущает нас только то, что первую хоть сколь-нибудь правдивую битву за Советский Союз в RTS отобразили канадские, а не отечественные разработчики».

Перефразируя популярный интернет-мем, мы еще никогда так не ошибались. Налепленный с ходу ярлык «стратегии с человеческим лицом» пришлось в спешке отдирать. Драма тут, безусловно, есть, но совсем не человеческая. Company of Heroes 2 — не история о подвиге, это фарс, занятная байка об ублюдках, подлецах и трусах. И где здесь, спрашивается, герои?

Подача сюжета напоминает **Call of Duty: Black Ops** и **Medal of Honor: Warfighter**. Лев Исакович томится в военно-трудовом лагере, где его допрашивает полковник НКВД Чуркин — его бывший командир. Наш герой — полевой журналист, прошедший войну от и до (на этом отсылки к биографии Василия Гроссмана заканчиваются). Он повидал на фронте такие ужасы, что одни его дневниковые записи потянули на, цитируем, «десять смертельных приговоров». Что тут и говорить, Лев Абрамович — жертва режима, плененная за попытку противостоять коммунистической машине. В ходе допроса герой повествует о разных эпизодах своей жизни и припоминает преступления, совершенные солдатами Красной армии.

Здесь птицы не поют, деревья не растут

Начинается игра с обороны Сталинграда, где мы видим лейтенанта Исаковича и новичков, которых отправляют на фронт чуть ли не с голыми руками. Солдаты продираются сквозь окопы и дымящиеся руины — все, что осталось после отутюженного снарядами города.

Надо отдать должное — в динамике Company of Heroes 2 выглядит замечательно. Даже в сравнении с предыдущей частью игра сильно прибавила в натуралистичности, в основном благодаря отличным спецэффектам. Симуляция боевых действий стала еще достовернее, а баталии — еще зрелищнее. Стрекочут пулеметы, раздаются взрывы, рядом сослуживцы попадают под артобстрел, слышны крики наступающих — настоящая война.

В таком кромешном аду приходится постоянно что-то решать и анализировать, и поначалу это кажется не самой простой задачей. Фрицы не жалеют ни вас, ни патронов. Замешкаетесь, вовремя не займете укрытие — придется тратить ценные ресурсы на вызов подкрепления. Порой и не знаешь, куда сразу кинуться, особенно когда враги наступают сразу с нескольких сторон. Да и звуки рвущихся снарядов не способствуют взвешенной отдаче приказов.

К слову, физика — чуть ли не самая сильная сторона Company of Heroes 2. Танки, например, в секунду разносят импровизированные укрытия, оставляя на их месте выжженные воронки. При желании весь уровень можно разобрать по камушкам. Один из самых эффективных приемов — заманить противника на лед, а затем жахнуть по нему из тяжелой артиллерии. Лед треснет, расколется, и враги пойдут на дно вместе с техникой.

Враг у ворот

Маска «человеческой драмы» спадает с Company of Heroes 2 еще в самой первой миссии. Несмотря на предупреждения, русские исправно лезут под пулеметный обстрел, даже не попытавшись уйти с линии огня, хотя правее, буквально в десятке метров, располагается безопасный проход. «Продолжайте, товарищи, всех не положат!»

Канадцы рисуют русских бездумными вояками, которые

В продолжении артобстрелы не стали менее страшными.

Есть в Советской армии и женщины.

способны лишь подчиняться и выполнять приказы, пусть и самоубийственные. Личные зомби товарища Сталина. Слава Красной армии, ура! По мнению Relic, СССР выиграла войну не благодаря тактическим хитростям, а просто завалив противника пушечным мясом, взяв числом. Разработчики говорят об этом открытым текстом: «Немцам не устоять перед советской доблестью и численным превосходством!» Цитата неточная, но суть та же.

Если героям оригинальной Company of Heroes хотелось сопереживать, в продолжении об этом нет и речи. Персонажи словно соревнуются, кто из них большая сволочь. Яркий пример — Чуркин. Именно он отвечал за вывоз припасов из-под окрестностей Москвы. План был таков: советские солдаты должны сдерживать врага до тех пор, пока грузовики с продовольствием не покинут опасную территорию. В финале миссии Чуркин, убедившись, что все машины пересекли реку, картинно взрывает за собой мост, причем взрывает вместе со ступившими на него советскими бойцами. Бойцами, обеспечившими успех операции, его сослуживцами. В чем логика? Не лучше ли, когда на твоей стороне сражается на десяток больше солдат? Объективных причин взрывать переправу вместе с ними просто не было. Враг все равно не успел бы ничего сделать, так почему нельзя было подождать пару секунд?

Между прочим, именно в этой миссии вам придется сжигать жилые дома вместе с их обитателями. Да, в эти помещения можно заманить и фрицев, но как минимум одну хату с гражданскими испепелить придется, наблюдая, как невинные люди кричат от боли, объятые пламенем.

Родину продать — мы за ценой не постоим

Еще больше негативных эмоций вызывает эпизод со спасением Исаковича, погребенным под бетонными обломками. Несколько рядовых возвращаются за своим командиром и на своих плечах доставляют обратно в лагерь. Казалось бы, солдат должны наградить — спасли ценного кадра, как-никак. Но вместо этого одного из них на месте убивает майор Поливанов, а остальных его милостью приговаривают к публичному расстрелу. И все это в наказание за то, что они ослушались приказа и оставили пост. Где такое видано? Сталин был прежде всего прагматиком, он понимал, что Красной армии нужны талантливые руководители. Он, переступив через гордость, вызволил из тюрьмы Рокоссовского, а после даже назначил его командующим Первого Белорусского фронта (чуть позже на эту должность вступил Жуков). Так с чего бы Чуркину и Поливанову так разбрасываться офицерами?

Relic вообще любят, когда русские стреляют в русских. Не обошлось без заградотрядов и пулеметных очередей по своим. Струсив, советские солдаты предпочли не бежать в атаку, а развернуться и умереть от рук товарищей. Герои, говорите? Неудивительно, что и советское знамя здесь водружают на Рейхстаг ради какой-то фотографии. О чести, долге и защите Родины в Красной армии не знают. Впрочем, в финале полковник Чуркин все же решается на доблестный поступок (какой именно, не скажем), но выглядит он так нелепо и нелогично, что остается только разводить руками.

Канадцы пытаются компенсировать обилие бессердечных подонков излишне правильным Исаковичем, но и это скорее отталкивает. Он — белая ворона. Персонаж, который, по идее, должен вызывать симпатию, раздражает своей наивностью и непоследовательностью в действиях. Исакович то и дело удивляется самым обыденным вещам. «Наши» убили беззащитного нациста, который, возможно, только что положил с десяток советских солдат? Как можно! Это же против чести! Хочется взять его за шкирку и встряхнуть. Какая, к черту, честь: лишь жажда отомстить за погибших товарищей, стресс, постоянное напряжение. На фронте всякое бывает. Однако Исакович страшно пучит глаза и смешно, словно рыба, открывает рот.

Еще один пример. Лев Абрамович, как полевой журналист, пытается донести до людей всю правду о войне, но командование отказывается отсылать его статьи из-за того, что в них Красная армия предстает в неприглядном свете. Дескать, подразумевалось, что написанные Исаковичем материалы будут вдохновлять, а не ужасать людей. Начинается ссора, и журналист сгоряча толкает старшего по званию. Приговор звучит немедленно — штрафбат. И снова на лице у главного героя возникает все то же нелепое выражение: выпученные глаза, открытый рот. Как?! В штрафбат, за нападение на непосредственного начальника?! Беспредел!

Winter is coming

Если же отстраниться от сюжета, Company of Heroes 2 — инте-

ЭФФЕКТ БАБОЧКИ

О вредной привычке, которая ломает судьбы

В Company of Heroes 2 есть довольно редкая для современных игр возможность сохраниться в любой момент времени. И это удивительным образом пробуждает в вас навязчивый перфекционизм. Допустив ошибку, пусть даже незначительную, возникает искушение загрузиться с последнего удачного сейва и проделать все как следует. Company of Heroes 2 не то чтобы очень сложная игра, но из-за того, что юниты набирают опыт, расставаться с бывалыми бойцами ой как не хочется. А потому на ум раз за разом приходит одна и та же мысль: раз я могу избежать ошибки, то почему бы этого не сделать?

Из-за постоянных save/load игровая сессия выходит несколько скомканной. Казалось бы, ответ на поверхности — не перезагружаться так часто, не злоупотреблять излишне полезной функцией. Но сказать куда проще, чем сделать. Раз попробовав, уже трудно отказаться от этой своеобразной панацеи. Логика проста и непоколебима: если разработчики добавили такую возможность, значит подразумевали, что ей будут пользоваться. Тактическое преимущество, как ни крути. Вот и получается — замкнутый круг.

Игра с завидной периодичностью выдает очень кинематографичные кадры.

Солдаты остановились, чтобы поджарить зефир на палках.

ресная, умная стратегия, одна из лучших в жанре. Смущает только одно — большого качественного скачка в сравнении с первой частью так и не произошло. Продолжение тянет скорее на масштабный аддон, чем на полноценный сиквел. Правила все те же: управляете отрядами, захватываете контрольные точки и высасываете ресурсы, которые идут на бензин и боеприпасы. Бойцов теперь можно лечить, а поврежденную технику — чинить.

Из более интересных нововведений — технология ColdTech и система True Sight. ColdTech отвечает за симуляцию погодных условий. Выражается это в том, что бойцы (как ваши, так и вражеские) могут умереть от холода. Чтобы не замерзнуть, придется прятаться в зданиях или отогреваться у костра, иначе Генерал Мороз и их приберет к себе.

В свою очередь, True Sight не позволяет игрокам хитрить. Ваше поле зрения ограничивается полем зрения выбранного отряда. То есть просто двинуть мышкой и узнать, чем там занимается враг и с какой стороны он наступает, нельзя. Противника вы увидите в тот же момент, что и ваши подчиненные.

War never changes

Временами Company of Heroes 2 вызывает приступы ностальгии. Несмотря на все улучшения, внутри это все та же Dawn of War, с предельно линейными миссиями и жесткой привязкой к скриптам. Сколько ни перезагружайся, враг всегда заходит с одних и тех же сторон — непозволительная оплошность для военной стратегии.

Заскриптованность особенно бросается в глаза во время второй миссии. Ваша задача — сдерживать силы немцев и не подпускать их к станции. В какой-то момент потребуется заминировать две дороги сразу. Бронемашин вермахта идет не одна и не две, а потому нужно совершить несколько саперных вылазок. Так вот, техника *всегда* едет по одной траектории и появляется с тех же направлений. Вам остается только запомнить паттерн и установить взрывчатку на той дороге, по которой двинет колонна.

Миссии «Театра военных действий» (всего их десять, сюжетных — четырнадцать) намного интереснее. Там никакие скрипты ИИ не указ, поэтому бои получаются куда яростнее и злее. В Relic действительно постарались: компьютерные противники не дают спуску и честно отрабатывают свой хлеб. Но все же в полной мере Company of Heroes 2 раскрывает себя лишь в сетевых матчах. Онлайновые сражения напоминают шахматы. Чем оригинальнее, чем неожиданнее ваш ход, тем выше шансы застать соперника врасплох. Но самое главное, что в мультиплеере RTS с несуразной клюквой вместо сюжета преображается в роскошную стратегию с крепкой механикой.

■■■

Company of Heroes 2 — это сборник самых заезженных штампов про злых русских, которому не хватает только медведей и юнитов-матрешек. Еще грустнее, что канадцы подают свое творение как исторически достоверную игру и на любую критику огрызаются, мол, им лучше знать.

Обидно даже не за старшее поколение, которое купит игру (в России стратегии про Вторую мировую очень любят люди за 40-50). Его представители знают, как все происходило на самом деле. Обидно за молодежь, готовую принять показанное в игре за чистую монету. Хорошо, если у детей хватит ума осознать, что все это не более чем голливудский попкорн, но если нет? Никакие рейтинги (а на обложке Company of Heroes 2 гордо красуется ярлык 18+) тут не помогут.

Давайте не будем притворяться — возрастные ограничения в России не работают, хотя бы потому, что к играм все еще относятся не слишком серьезно. Если ребенок захочет, он получит игру, причем не важно как — украв с торрентов или купив в Steam. Ведь у нас как: спиртное и сигареты — это одно, а компьютерная стратегия — совсем другое. Ну какой вред может причинить безобидная игра? Сомневаемся, что хоть кто-нибудь спросит паспорт у подростка, схватившего с полки диск с Company of Heroes.

Понятно, что образованием должны заниматься родители и школа, но игры давно стали важной частью досуга подростков, а значит, оказывают на них влияние, частично формируют видение и восприятие внешнего мира. Согласны, это звучит слегка натянуто, но если мы хвалим **Assassin's Creed** за энциклопедические справки, показываемые при обнаружении исторических реликвий, то почему не можем упрекнуть Relic в слишком вольном переложении школьных учебников? Холодная война закончилась, ау!

Впрочем, было бы глупо не упомянуть и об обратном эффекте. Возможно, Company of Heroes 2 пробудит у младшей аудитории интерес к истории родной страны. На форумах, где за мат и оскорбления оперативно банят, идут жаркие обсуждения; пользователи чуть ли не соревнуются в выискивании фактических и логических ляпов, вычитывают архивные материалы, узнают что-то новое. Кто знал, что игра вызовет куда больший резонанс, чем знаменитая миссия в аэропорту из **Call of Duty**?

У Relic еще есть шанс исправиться. Учитывая политику студии, нас ждут как минимум два-три дополнения, в которых канадцы, будем надеяться, снизят градус бреда и покажут другую сторону медали. Возможно, не по своей воле, а по указке издателя, обеспокоенного реакцией сообщества, но это уже детали. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ ✓
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ✗
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ✗
ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✓

ДОЖДАЛИСЬ?

Развесистая клюква от канадских разработчиков, место которой — на одной полке с «Утомленными солнцем 2». Впрочем, идиотский сюжет и жуткие исторические ляпы хочется простить ради мультиплеерных сражений.

ГЕЙМПЛЕЙ	8
ГРАФИКА	8
ЗВУК И МУЗЫКА	8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7

РЕЙТИНГ

7,0

«ХОРОШО»

Максим Иванов

ТОТАЛИТАРИЗМ КАНАДСКОГО РОЗЛИВА

Скандалы, интриги, расследования

У скандала вокруг Company of Heroes 2 и выходки басгитариста Bloodhound Gang много общего. События разделили интернет-сообщество минимум на два лагеря — тех, кто выступает за свободу слова, и тех, кому эта свобода встала поперек горла. Характерно, что в обоих случаях участники инцидентов проявили неуважение к России и ее культурному наследию. Правда, одни оформили это в стратегическую игру, а другие вскочили на сцену и подтерлись национальным флагом. Обе стороны тут же нашли себе оправдание. Дескать, Relic представили собственное видение истории, а Bloodhound Gang пропустили флаг через, извините, задницу просто потому, что он оказался на сцене, — концертная традиция, и все тут.

Стоит ли говорить, что к России ни те, ни другие отношения не имеют, а потому их поступки вызвали немало вопросов. Примечательно и другое — продажи Company of Heroes 2 приостановили, а выступление Bloodhound Gang на фестивале KUBANA отменили. Подобные карательные меры безмерно удивили членов рок-группы. Те даже прилетели в Москву, но вскоре покинули территорию РФ, видимо, не выдержав натиска кубанских казаков. «Единая Россия» предложила завести дело на горе-музыкантов, а заодно заинтересовалась подноготной остальных участников фестиваля. И тут понеслось: запреты, законы, петиции.

По Сети поползли слухи, мол, ну все, депутаты добрались и до видеоигр. Уж если Следственный комитет собирается судить американцев за поступок, совершенный ими в другой стране, то игры точно запретят к чертовой матери. Тем более поводов полно: а вдруг кому-нибудь из чиновников попадется диск с **Mass Effect** или **Dragon Age**? Русский YouTube побоялся обновлять шапку в честь поддержки ЛГБТ, а тут **BioWare** с возможностью устроить свою «Горбатую гору». Вот уж где гей-пропаганда! Но пронесло. Депутатам по-прежнему плевать на видеоигры.

На самом деле в Company of Heroes 2 как раз нет ничего предосудительного. У нас детей насильно выгоняли на премьеру «Утомленных солнцем 2» — фильма, где немцы в буквальном смысле, пардон, срали на русских. И Михалкову на подобный «подарок ветеранам» выделили деньги из госбюджета. Говорите, Relic в своей новой игре шлют русских на пулеметы и рисуют их сущими ублюдками? Да ну и черт бы с ним. Непонятна лишь реакция самих канадцев. Чего они ожидали, выпуская игру с таким подтекстом в СНГ? Свобода свободой, но в чужой монастырь со своим уставом, как известно, не лезут. И почему в «1С» спохватились так поздно? Понадеялись, что пронесет?

Еще и [BadComedian] своим роликом подлил масла в огонь (его колонку вы можете прочитать по соседству), фактически запустив полномасштабную кампанию против Relic. Видео зацепило многих — и патриотов, и приверженцев СССР, и рядовых игроков, и даже просто проходивших мимо. Начался сбор подписей (списков было целых два, причем один набрал 23 000, а другой — 18 000 голосов), пользователи ринулись на официальный форум и Metacritic. Как итог — куча угроз в сторону разработчика и катастрофически низкая средняя оценка. При сдаче номера в печать пользовательский рейтинг игры составлял всего 1,5 балла из 100.

Канадцев подобное поведение сильно обидело. Ответы представителей студии становились все злее и жестче, пока, наконец, комьюнити-менеджеры не сорвались на прямые оскорбления. Relic жаловались на зашоренность русского сообщества, упорно твердили, что их игра «исторически достоверна» и что им вперемешку с угрозами присылают благодарственные письма, причем все те же русские.

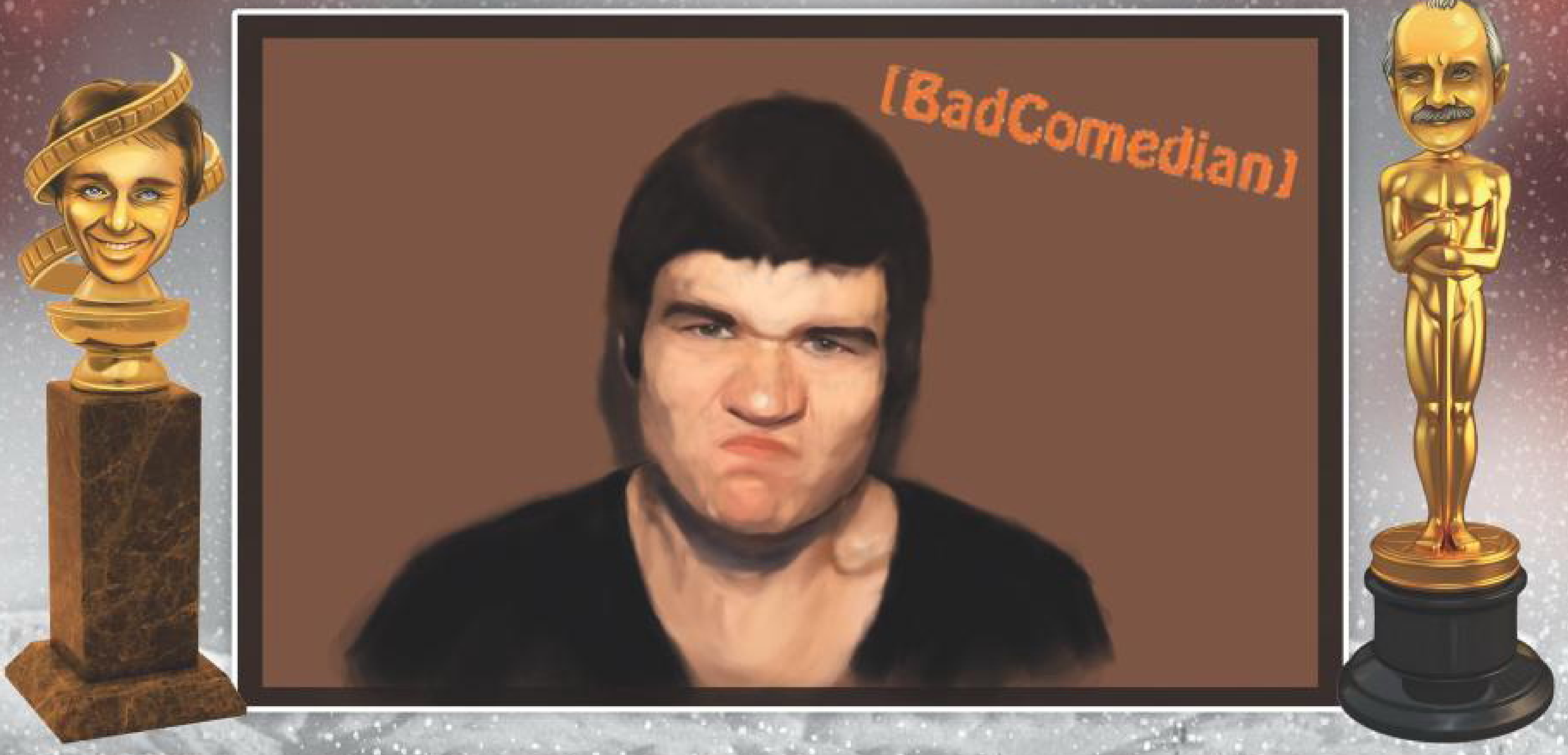
Дошло до того, что все темы о наболевшем стали удалять без выяснения обстоятельств, а пользователей, их поднявших, — банить за флейм. И этим, напомним, занимались люди, нанятые специально для общения с игровым сообществом.

SEGA пришла в ужас от вала негативных откликов. Японский издатель пообещал взять дело в свои руки и не соврал: сначала русским и украинским пользователям запретили оставлять комментарии на Facebook (вот вам и хваленая свобода слова), а затем почистили темы в Steam. За сообщения об огороженной официальной страничке мгновенно выдавали бан, как и за любые вопросы об изображении русских в игре. Прояснять ситуацию что Relic, что SEGA до сих пор отказываются.

■■■

В итоге в выигрыше остались почти все. За первые дни Company of Heroes 2 разошлась невероятным для PC-эксклюзива тиражом в 380 тысяч, скандал лишь подогрел интерес как западной, так и отечественной публики. Поборники запрета тоже своего добились: игру оперативно изъяли с прилавков. В свою очередь, для российского издателя отказ от Company of Heroes 2 стал грамотным имиджевым ходом, усилившим его репутацию.

За бортом остались лишь те, кто был против всяческих запретов. Но и это едва ли можно назвать крупным провалом. Пусть уж лучше «1С-СофтКлаб» изымают игры из продажи по собственному усмотрению, чем по указанию свыше. ■



СПАСИБО ДЕДУ ЗА ПОБЕДУ

Как СССР превратился в Империю Зла

Евгений Баженов [BadComedian]

От редакции: Евгений Баженов — русский видеоблогер, более известный под псевдонимом [BadComedian]. В своих роликах Евгений, как правило, в пух и прах разносит «шедевры» российского кинематографа, но иногда высказывается и на другие темы. Его видео в сумме набрали более сорока миллионов просмотров, а на YouTube-канал уже подписались более трехсот тысяч человек.

Именно после его разгромного обзора публика обратила внимание на Company of Heroes 2, — ролик за считанные часы разлетелся по Сети, о блогере заговорили Polygon и другие западные ресурсы, а Relic так и вовсе развернули полномасштабную войну против, цитируем, «парня, похожего на Джастина Бибера».

Как огромный фанат творчества Relic и оригинальной Company of Heroes, я с нетерпением ждал продолжения. В том, что вторая часть будет посвящена Восточному фронту, усматривалась определенная логика — не Омаха-Бич же в который раз штурмовать! До знаменитого сражения было почти три года войны, и в этот период Советскому Союзу, мягко говоря, приходилось несладко. Казалось бы, ну хоть в этот раз наше прошлое изобразят достойно. Можно было показать и неразбериху, и котлы 1941-го, и Сталинград, и штурм Берлина… Показали.

Матрешка, водка, балалайка

Складывается ощущение, будто Relic взяли за основу агитационные плакаты Геббельса и уже по ним ваяли историю о типичном советском солдате с типичным советским именем — Льве Абрамовиче Исаковиче. Историю, которую герой рассказывает прямо из ГУЛАГа.

Не стоит заикаться о такой мелочи, как «одна винтовка на двоих», — в сюжете используются почти все мифы, которые агитмашина тщательно вплетала в страницы истории, и недостаток «мосиных» не самый страшный из них.

Вот на экране появляется заградотряд. Он как ружье на стенке — обязательно расстреляет своих при отступлении. И не важно, что в реальности заградотряды условно делились на три вида, и что основная их часть стерегла перекрестки и дороги далеко от мест боевых действий, и что в критических ситуациях заградотряды выступали в роли пополнения. Relic мешают все в одно.

Даже после знаменитого приказа №227 солдаты вряд ли бы увидели пулеметы за своими спинами. Читаем приказ: «Сформировать в пределах армии 3-5 хорошо вооруженных заградительных отряда (до 200 человек в каждом), поставить их в непосредственном тылу неустойчивых дивизий и обязать их в случае паники и беспорядочного отхода частей дивизии расстреливать на месте паникеров и трусов и тем помочь честным бойцам дивизий выполнить свой долг перед Родиной». Приведенные цифры — капля в море. Что есть пять отрядов в сравнении с многотысячной армией?

Впрочем, какая разница: если не убьют свои, то расстреляет немецкий пулемет, на который нужно в обязательном порядке слепо бежать. Неуправляемые компьютерные болванчики в ходе первой миссии безропотно рвутся к огневым точкам, чтобы пасть жертвой бессмысленных приказов. Приказов сотрудников Relic, которые и расставляли скрипты.

В своем обзоре на Company of Heroes 2 Баженов был достаточно жесток по отношению к Relic. Как говорится, за что боролись, на то и напоролись.

Сжигание-разжигание

Про сжигание домов и говорить нечего. В реальности Красная армия едва успевала минировать мосты, так могуч и быстр был блицкриг. Сталин считал недопустимым уничтожение имущества населения, ведь это могло настроить жителей против родной страны или, что еще хуже, привести к локальным бунтам. Уже на этом уровне «правда» Relic противоречит истории. К тому же заводы и электростанции не взрывали и уж ни в коем случае не сжигали. Зачем? Достаточно было демонтировать необходимые для их работы детали.

На втором канале [BadComedian] выкладывает свои мнения о западных фильмах и интервью с известными актерами.

Творческая кузница. Именно здесь Евгений Баженов монтирует свои обзоры.

В этой съемочной студии записывается большинство роликов блогера.

Ко всему прочему, в октябре 1941-го выпал снег, и солдаты бы насмерть замерзли без крыши над головой. А где бы им еще прятаться, как не в хатах гражданских?

Вообще, смешно, что холод — одна из главных, по мнению Relic, причин поражения нацисткой Германии. Ну а как иначе? Русский человек всегда славился своей невосприимчивостью к минусовой температуре, а вот немец — он другой. Органы и строение у него иное.

Красная звезда смерти

Когда речь заходит о Польше, предугадать дальнейшее развитие сюжета становится еще проще. Нет, нам не расскажут о шестистах тысячах советских солдат, которые положили свои жизни на освобождение этой страны. На повестке дня — расстрелы польских партизан. Партизаны, несмотря на оказанную Красной армии помощь, становятся жертвами злых русских, не щадящих никого, даже симпатичных девушек. А все почему? По версии Relic, Сталин боялся войны с Польшей! Представьте себе.

Из предваряющих миссии «исторических» справок выясняется, что, несмотря на бесчисленные расстрелы по поводу и без, Красная армия умудрялась оставлять после себя разграбленные и разоренные немецкие деревни. Удивительно одно: почему канадцы обошли стороной мифы Геббельса о «миллионе изнасилованных немок»? Впрочем, приказ Сталина «О поведении на территории Германии», запрещавший любые связи с женским полом, в Relic в любом случае не читали. Вы думали, что Красная армия что-то где-то освобождала? Нет, друзья. Красная армия истребляла и разоряла, и разработчики, подобно Исаковичу, решили донести до людей правду.

■■■

Интересно получается: если американцы, бегущие на пулеметы ради освобождения Франции, — это пример храбрости и доблести, то сталинградские эпизоды — пример трусости, атак под страхом расстрела. Советский солдат ведь сам воевать не хотел, освободить Родину не желал. Зачем? Нацист убил его жену, детей, братьев, сестер и сослуживцев? Ну и что. Только страх гнал наших предков. Страх и ничего более.

Создатели Company of Heroes 2 подменяют факты, вырывают цитаты из контекста, переиначивая их смысл, и, самое ужасное, манипулируют чувствами игроков.

Главный герой в течение всей игры выкрикивает фразы в духе «Победа? Но какой ценой?!», «Жизни дешевы!» и т.д. Хочется спросить канадцев: а как иначе? Рейх пришел, чтобы уничтожить советское государство, а вместе с тем провести зачистку населявших его народов. Потери среди гражданских (примерно четырнадцать миллионов) наглядно демонстрируют, что план по истреблению работал на ура. О каком выборе тут вообще идет речь?

Нацисты же остались за кадром. Из контекста игры не очень-то и понятно, а чего они пришли на чужую землю? В отдельных эпизодах фашисты вообще выставляются жертвами безжалостных коммунистов. Третий рейх в игре не противник. Противник в игре — Советский Союз, который производит безжалостный расстрел фрица, прятавшегося в фонтане, и открывает огонь по убегающим солдатам вермахта. Ну а описания перед некоторыми миссиями так и вовсе переворачивают все с ног на голову, и вот уже Советский Союз, а не Германия, истребляет народы.

Вот такой гадкой получилась игра про гадкую страну, гадкое правительство и гадкий народ. А главное — на душе после нее гадко. ■

Divinity: Dragon Commander

Евгений Баранов

ЖАНР
Стратегия, ролевая игра
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
Larian Studios
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
«1С-СофтКлаб»
МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
divinitydragoncommander.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo 2,6 ГГц, 4 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core i5 2400 или мощнее, 6 ГБ, 1 ГБ видео

МОЕ СЛОВО — ЗАКОН, МОЕ ДЫХАНИЕ — ОГОНЬ

«Среди всех чудовищ дракон, пожалуй, самый вредный, самый жестокий и самый яростный. Самый что ни на есть отвратительный гад».

А. Сапковский, «Меч предназначения»

Европейская культура испокон веков, прямо скажем, не жаловала драконов: хороший дракон — мертвый дракон. Лишь в современности устои удалось пошатнуть, но и по сей день в играх действует правило: если кто-то вдруг плюется огнем и хлопает крыльями — срочно мочить.

Divinity: Dragon Commander ловко манипулирует этим постулатом. Драконов мочить придется, но не в седле и с мечом, а с крыльями за спиной и напалмом в глотке.

Оп!

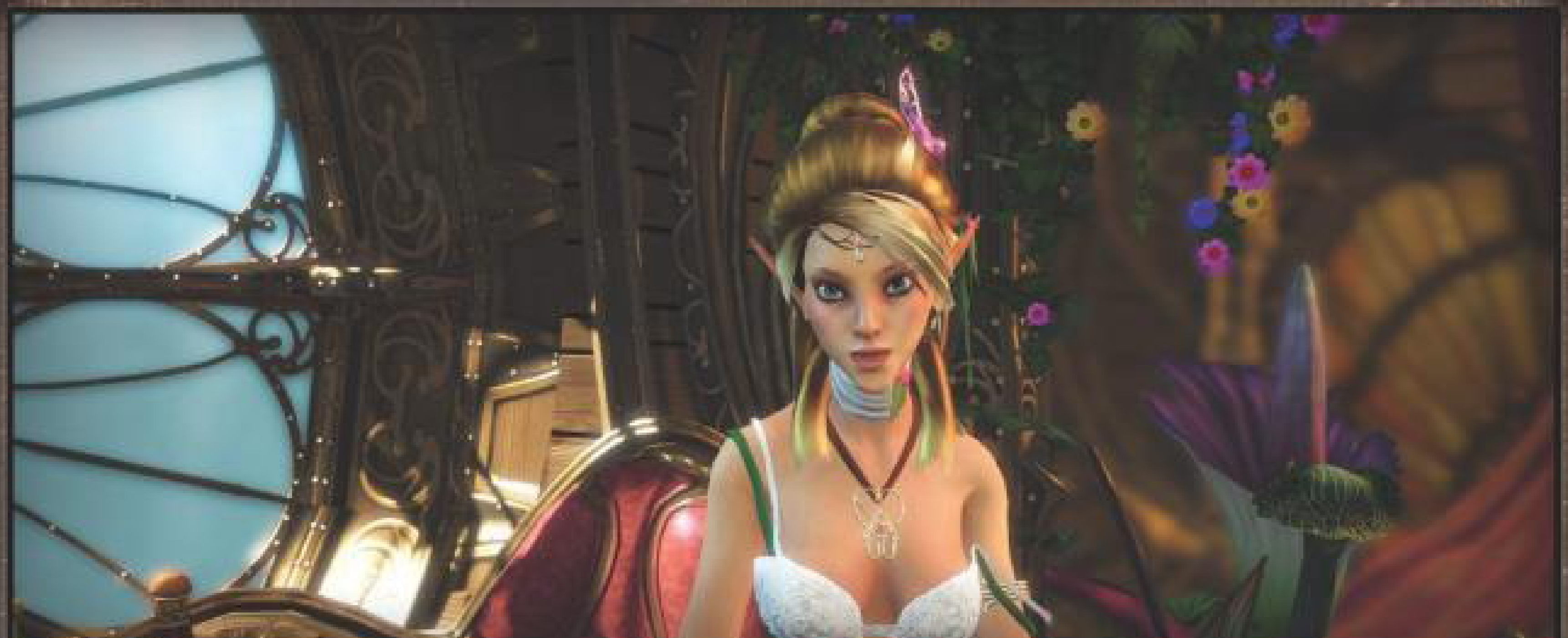
Larian рискнули совершить разворот на сто восемьдесят градусов и из породистой ролевой игры (серия **Divinity** — своеобразная и подробная RPG немецкого склада ума, но бельгийского происхождения) смастерили стратегию.

Замахнулись широко. Dragon Commander совмещает глобальный пошаговый режим и тактические бои в реальном времени. Задумка уровня **Total War**, но реализация тянет скорее на **Star Wars: Empire at War** или кампанию **Rise of Nations**.

Game of Thrones

Мы играем за незаконнорожденного сына усопшего императора, когда-то согрешившего с драконом в облике женщины. Впрочем, жителям Ривеллона нет особого дела до бастарда — империя объята гражданской войной за престол.

Сводные братья и сестра у героя странные. Один срезал с



От выбора супруги зависит отношение разумных рас и размер приданого. К слову, эльфийская принцесса пусть и выглядит самой недалекой, но на деле таковой не является.

Компьютер достаточно глуп, чтобы проворонить высадку с моря в незащищенную провинцию, но и человек нередко оставляет тылы беззащитными.

По сути, карты составлены из нескольких широких коридоров, в каждом из которых может состояться сражение века.

себя мясо, потому что считал себя не человеком, а кем-то (или чем-то) еще, другая оттяпала себе язык, дабы заткнуть голоса в голове, третий — рядовой мерзавец, но с гнусным попугаем на плече. Протагонист и вовсе превращается в дракона, когда того требуют государственные дела. Словом, семейка далеко не самая нормальная.

Благодаря своей уникальной особенности и помощи колдуна Максоса, близкого друга прежнего владыки, путь к короне у героя становится значительно короче, чем у законнорожденных детей. И значительно интереснее.

Мы попадаем на борт «Ворона» — исполинского флагманского дирижабля, чем-то напоминающего прокачанный штаб из **XCOM** и одновременно корабль «Гиперион» из **StarCraft 2**. Здесь находятся и командующие армиями, которым можно поручить тактические битвы (автorасчет производится в обмен на деньги), и лаборатория, и ваш личный кабинет министров, и даже живет супруга будущего императора.

На судне легко забыть о том, что ты играешь в стратегию. Начать хотя бы с окружения и вселенной. Это очень ироничный и дружелюбный стимпанк с солидными фэнтези-замашками. С одной стороны — паровые двигатели, медь, трубы, монокли; с другой — волшебство, божества, драконы и даже нежить на правах одной из цивилизованных рас. Пусть Ривеллон не дотягивает до миров Пратчетта по части юмора и сатиры, но тоже дает жару. Заставки между главами, например, выполнены в виде старинных диафильмов, а все ваши действия и решения непременно осмеиваются журналистами в свежем выпуске «Ривеллон Таймс». Пресса будет обливать помоями каждое ваше решение вне зависимости от его пользы или вреда. Не журналисты, а изверги какие-то!

Divinity лишена распространенной фэнтезийной проблемы с плоскими персонажами и бинарной логикой; каждое решение аукается как положительно, так и отрицательно. Представители наций — яркие и неожиданные образы: заносчивый и надутый генерал Эдмунд вечно жалуется на своих коллег по командованию (ящеры в Divinity те еще ксенофобы), эльфийский посол ратует за охрану природы и легализацию легких наркотиков, а имповский посол Тринкуло Короткий Фитиль предлагает включить в рацион мясо орков: «Ну а что, мы же их поработили, почему бы и не сожрать?!» (согласиться или отказать — ваш выбор).

Бесенята-импы — и вовсе находка. Сложно не полюбить этих коротышек-технарей, у которых ценность любого изобретения определяется зрелищностью взрыва. К слову, именно импы собрали ракетный двигатель для нашего генерал-дракона (крылья — это, знаете ли, прошлый век, скорость не та).

Именно на «Вороне» и только в сюжетной кампании Dragon Commander проявляет себя как ролевая игра — и делает это чудесно. Каждый ход на глобальной карте чуть-чуть меняет обстановку на судне, обрушивая на игрока лавину из дел государственного масштаба и бытовых неурядиц. То пропойца в погонах Генри обчистит в покер своих сослуживцев, то пройдет слушок о гонениях на художников нетрадиционной ориентации. И везде надо вмешаться, везде требуется помощь командора.

По сути, это второстепенные квесты, но не в привычном понимании: рядовая болтовня с расспросами и задания в духе «убей-принеси» с полным инвентарем хлама — нонсенс, вам предстоят лишь судьбоносные беседы, где нужно сделать важный выбор. Каждое решение так или иначе связано с внешней обстановкой и повлечет предсказуемые последствия. Обязали выплачивать компенсацию за травмы на производстве? Получите минус два золотых к доходу, но плюс пять к мотивации населения. Разрешили поголовный призыв в армию? Стоимость закупки отрядов, как и настрой людей, полетит вниз.

Наконец, ролевая родословная проявляет себя в вашем альтер эго — драконе. Колдун Максос поможет овладеть навыками, необходимыми в бою, будь то пассивное увеличение здоровья или активируемая способность вроде «огненного столба».

Шататься по кораблю и слушать откровения персонажей, принимать важные законы, изучать навыки дракона и способности войск так интересно, что о битвах быстро забываешь. Свя-

Перевод по традиции вызывает сомнения. Даже самая распущенная генеральша не обратится к командору: «Че как?»

Авторасчету стоит поручать битву только в случае мощного численного превосходства. Личное вмешательство позволит выиграть почти любую битву в сюжетной кампании.

В сетевом сражении важен молниеносный захват земель, но знайте — нельзя оставлять столицу без защиты.

В беседах не так уж много реплик, но почти каждая из них — жизненно важна и необратима.

зано это в первую очередь с тем, что стратегическая часть кажется не очень приятной альтернативой времяпрепровождению на уютном «Вороне». Хотя стратегия из Dragon Commander вовсе не безнадежная.

Драконовские законы

Карта мира, на которой предстоит воевать, состоит из ячеек. Они не служат единицей передвижения, как в **Civilization 5**, из «сот» здесь составлены страны, из стран — континенты и острова, а водные просторы разделены на моря.

Всякая сухопутная провинция приносит определенную пользу — золотишко, очки исследований (понадобятся для улучшения войск) или рекрутов.

Визуально Dragon Commander едва отличима от настольной игры. По расчерченному на сектора полю перемещаются фигурки армий, в ход постоянно идут карточки, способные нанести различный эффект: удвоить доходы в своей стране, урезать во вражеской, угробить побольше жителей или уменьшить чью-нибудь боеспособность.

Однако карты не спасают глобальный режим от святой простоты, все прямолинейно и без неожиданностей. Так называемого «тумана войны» нет, вы видите все действия своего врага (в том числе — что изучил, кого нанял), а он видит ваши. О дипломатии нет и речи: кругом либо вечные враги, либо союзники. В свою очередь, провинции различаются лишь количеством приносимых ресурсов, причем в каждой можно возвести только одно здание, да и то ради новых карточек. Ну а о таких вещах, как свойства рельефа, погода или время года, и говорить не приходится — в отличие от большинства серьезных стратегий, эти факторы в Dragon Commander не учитываются.

Возможно, если вы не знакомы с монстрами уровня **Europa Universalis** или того же Total War, то нарочитая простота не покажется вам изъяном, но люди искушенные вряд ли будут довольны. Минимальный стратегический опыт позволит в два счета обуздать ИИ — прикрывать флотом берега, наступать превосходящими силами комбинированных армий, — и дело в шляпе. Когда за твоими плечами штурм Берлина в **Hearts of Iron 3** или операция «Немыслимое» из «**Блицкрига**», здешние потасовки выглядят жалкими.

Земля и небо

Зато в сражениях Dragon Commander вздыхает свободнее. Карта невелика, и контроль над ней обеспечивается стройплощадками. На одних возводятся «месторождения» рекрутов, на других — кузницы и заводы, где позволено нанимать войска.

В тактическом плане битвы далеко не так топорны, как можно было ожидать: разные виды бойцов эффективны не везде и не всегда. Легкие солдаты — дешевое пушечное мясо для «затыкания дыр», гренадеры справятся с врагом посильнее, колдуны — артиллерия мелкого пошиба, а разрушители — крупного.

Количество отрядов на карте фиксировано, то бишь у ваших генеральских аппетитов есть вполне осязаемый предел. Если сражение затянулось, то победа достигается не хитрыми маневрами, а, как ни странно, бережливой защитой.

Но не армией единой куется победа, по указке игрока в дело может вмешаться Ваше Сиятельство (то есть полководец), обернувшись свирепым драконом. Чудище не просто сеет смерть и разрушение как ему вздумается — его поведение зависит от выбранных вами навыков перед началом битвы. Дракон может устраивать массовые расстрелы огненным дождем, ослаблять врагов проклятиями, исцелять подопечных, но самое главное — противостоять вражескому дракону (в сюжетной кампании, правда, такое не случается).

Только во время боев вспоминаешь, почему же игра зовется Dragon Commander. Помощь дракона нужна постоянно: тут надо подлечить раненых, там — пресечь диверсию. При этом могучий монстр не залог победы. Он силен, полезен, но погибает чертовски быстро — достаточно единодушного залпа вражьих стрелков или удара подлых зениток. С другой стороны, если вы вообще не станете пользоваться драконьим обличьем, неприятель запросто нанесет парутройку безответных атак с воздуха и переломит ход битвы.

■■■

Во время прохождения обращаешь внимание, что тебе гораздо интереснее следить за сюжетными событиями, чем собственно играть. Пускай история полна всевозможных клише, ее подача оригинальна, как и детали происходящего. Внутри стратегии прячется увлекательная ролевая игра, которая хоть и с трудом, но проглядывает сквозь многочисленные битвы.

Особенно неполноценность механики заметна в мультиплеере — без должного сценария геймплей блекнет и теряет вес, обнажая недостатки концепции. Но кому, право слово, есть дело до мультиплеера, когда на повестке дня серьезный вопрос: гуманно ли питаться орками? ■

Реиграбельность	■
Классный сюжет	■
Оригинальность	■
Легко освоить	■

Дождались?

Многоэтажная RPG обратилась в незатейливую, но приятную стратегию, где можно примерить на себя роль генерал-дракона. В принципе, Larian достигли своей цели: гибрид вышел пусть и не сногсшибательный, но удачный. Другое дело, что мощный ролевой потенциал игры так и остался нереализованным. В другой раз.

Геймплей	7
Графика	6
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	8

Рейтинг

7.5

«Хорошо»

В ПРОДАЖЕ
С 27 АВГУСТА
МИР ФАНТАСТИКИ
ЮБИЛЕЙНЫЙ НОМЕР
10
ЛЕТ
ФАНТАСТИКИ
КНИГИ | ФИЛЬМЫ | ИГРЫ | СЕРИАЛЫ | МУЗЫКА | ИСТОРИЯ | МИФОЛОГИЯ
121 №9 2013 СЕНТЯБРЬ
МИР ФАНТАСТИКИ
WWW.MIRF.RU
ВПЕРВЫЕ В МФ!
30 РАССКАЗОВ В НОМЕРЕ
ДЖОРДЖУ 65 МАРТИНУ
ВАСИЛИСКИ И МАМОНТЫ ВЕСТЕРОСА
ЧТО БЫЛО ДО «ПЕСНИ ЛЬДА И ПЛАМЕНИ»
ИГРА ПРЕСТОЛОВ С КОЛЕСОМ ВРЕМЕНИ
СПАСТИ РЯДОВОГО КОННОРА
ПОЧЕМУ НЕ СТОИТ ЖДАТЬ ПЯТОГО «ТЕРМИНАТОРА»
СЕКРЕТНЫЕ МАТЕРИАЛЫ
20 ЛЕТ В ПОИСКАХ ИСТИНЫ
МЕДИАПРОЕКТ «ВТОРОЙ РИМ»
МИФЫ И ПРИЗРАКИ ВИЗАНТИИ
ФИЛОСОФЫ
УРОКИ ВЫЖИВАНИЯ
ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ЧАЙНА-ТАУН!
БОЛЬШОЙ ГОРОД ЧАЙНЫ МЬЕВИЛЯ
10 ЛЕТ ФАНТАСТИКИ
ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ

Жанр
RTS
Издатель/разработчик
Nintendo
Платформа
Wii U
Сайты игры
pikmin3.nintendo.com

Линар Феткулов

Потрясающее по своей художественной силе описание похищения фруктов

PIKMIN 3

Беглый взгляд на окрестные скриншоты дает понять, что речь ниже пойдет о чем-то фруктовом. Именно так. **Pikmin 3** — это игра про отважных космонавтов, употребляющих в пищу исключительно фрукты и овощи. Словом, вегетарианцев. Не знаем, как вам, а нам идея вегетарианства всегда казалась какой-то несовершенной, допускающей двойной стандарт, — и Pikmin 3 как нельзя лучше эту двусмысленность описывает.

Ее герои не едят мясо, но это нисколько не мешает им жестоко убивать жуков, пчел, бабочек и рыб, а главное — посылать на гибель сотни ни в чем не повинных разноцветных человечков, слепо отдающих свои жизни за вегетарианских господ. Когда замученный по их приказанию исполинский сом в предсмертной судороге исторгнет из недр своего брюха бог знает как очутившийся там арбуз, а потом рухнет замертво, они, наверное, про себя подумают: «Ну разве можно сома есть? Это ведь живое существо!»

Случилась беда — пропала еда

Однажды на планете Коппаи закончились все продовольственные ресурсы. В поисках пищи жители запустили в космос шаттлы, чтобы собрать генетический материал для последующей репродукции в специальных пищевых камерах. Почти все шаттлы вернулись ни с чем — кроме одного. Корабль «Дрейк» потерпел крушение на планете PNF-404, где чудом выживший экипаж обнаружил море еды. Одна беда — вожделенные яблоки, киви и бананы оказались столь огромными, что их было невозможно погрузить на борт.

В перевозке фруктов незадачливым путешественникам помогут местные жители — пикмины, человечки пестрого окраса с повадками муравьев и растущими из головы цветами. Грядет великий сбор урожая!

Человеку, далекому от японской игровой культуры, базовые принципы Pikmin лучше всех объяснили голландцы **Triumph Studios** — шесть лет назад, в игре **Overlord**. Это был клон, адаптированный под западного пользователя. Если вы с ним знакомы, понять замысел Pikmin не составит труда. Герои бегают по карте, водят за собой небольшие отряды бойких подчиненных, указывают им, кого избить и что отнести на базу.

Типичная ситуация выглядит так. Полсотни пикминов под предводительством одного героя-космонавта исследуют остров в поисках фруктов. Внезапно на их пути появляется гроздь сочного зеленого винограда. Герой дает команду захвата, пикмины веселой гурьбой бросаются на лозу, каждый хватает

К пикминам быстро привыкаешь. Кот автора нагадил под ванну. Первая мысль: «Так, сейчас пошлю туда пикминов, пусть унесут».

Знаете, как звучит название игры на японском? «Пикумину сури». По схожему принципу можно «перевести» все японские хиты: «Метару гиру», «Файнару фанутази»…

Мандарин извлекается из земли с невероятным пафосом. Кажется, на фоне вот-вот заиграет знаменитый отрывок из симфонической поэмы «Так говорил Заратустра».

по ягодке и устремляется к базе. Вдруг из соседней лужи выскакивает злобный рак и атакует процессию — отбирает у пикминов виноградины, бьет их, хватает клешнями... визг, паника, уронили ягоды... Спокойно! Хладнокровно приказываем бойцам перегруппироваться, на время кладем виноград, строимся клином и одним мощным ударом убиваем рака. Все, теперь можно нести ягодки дальше. Да, и про панцирь поверженного врага не стоит забывать: при переправе через водоем кто-то обязательно утонет, а на базе защиту рака переплавят в новых пикминов разных видов (помогают сражаться с соответствующими монстрами).

Может сложиться впечатление, что Pikmin отличается от Overlord только внешне. Это совсем не так.

В обратную сторону

Здесь важно понимать, кто сделал эту игру. Pikmin — гордый представитель домашней линейки **Nintendo**, родственник **Mario** и **The Legend of Zelda**, в титрах которого первым номером идет сам Сигэру Миямото. Это значит, что геймдизайн авторы почитают как искусство. Помимо вытекающих отсюда очевидных плюсов — крепкого баланса, впечатляющей сложности, — есть у Pikmin еще одна, самая оригинальная особенность. Это бэктрекинг.

Так называют необходимость заново проходить уже открытые участки уровня. Этот прием в свое время родился в Nintendo (**Metroid**), а потом в ней же культивировался и развивался, смело проникая в самые разные проекты. На Wii U мы нередко прибегали к бэктрекингу в **ZombieU**, проходя сквозь знакомые станции метро, или в **New Super Mario Bros. U**, вновь и вновь собирая на давно исследованной карте звездочки и желуди. В Pikmin повторное прохождение изученных локаций выведено на принципиально новый уровень. Pikmin 3 — это своеобразный шедевр бэктрекинга.

Главный вопрос — зачем возвращаться?

Ну, во-первых, потому, что фрукты нужно нести на базу (шаттл), и с ними вам так или иначе придется пройти по уже знакомой, протоптанной дорожке. Прошагали от базы до фрукта, подняли, потом с ним по той же тропе пошли обратно.

Во-вторых, и тут скрыт главный подвох, потому, что на ночь шаттл улетает на орбиту и все пикмины, до заката солнца не вернувшиеся на базу, гибнут. Таким образом игра представляет в своем роде уникальное понятие *рабочий день*.

Длится он примерно 15 минут. Начинается всегда с того, что у подножия шаттла вы выпускаете на волю свою армию (максимум 100 пикминов) и хозяйничаете до заката. Через

Мужчина с усиками как у испанского бандита — это, конечно, капитан.

Противная Британи все время жалуется на то, что ей приходится делиться фруктовым соком с другими членами экипажа. Жадюга!

ЛЕТАЮЩИЕ ПИКМИНЫ
Могут забраться в самые укромные участки уровней и безнаказанно тянуть оттуда фрукты. Но бездумно отправлять их в походы нельзя: по карте расставлены предательские паучьи сети, в которых летуны могут запутаться.

пятнадцать минут шаттл взлетает в небеса, и, если к этому моменту пикмины не успеют к нему вернуться, вы потеряете их навсегда. Так и рождается ежедневный бэктрекинг: утром вы, как на работу, уходите за фруктами, а через четверть часа ведете подопечных обратно на базу. И так — каждый день.

Строго по графику

На миг задумайтесь, насколько это небанальный ход. Ввести в геймплейную формулу элемент реального времени — на такое мало кто решается. Тут же возникает дополнительная нагрузка на баланс, отладка требует кучу сил и затрат, да и не факт, что пользователям понравится.

В Pikmin на счету каждая секунда, но это как раз не означает, что игра проходится в спешке. Напротив, если торопиться, вы ничего не успеете. Поначалу происходит так. Игрок исследует новый уровень. Вот лежит фрукт — возьму! Вот стоит враг — убью! Вот недостроенный мост — дострою! В результате пикмины рассредоточиваются по карте, пытаясь объять необъятное, и все начинания проваливаются. Пикмины погибли, фрукт уронили, мост не достроили. А там уж и день кончился, пора домой.

Наученные горьким опытом, вы начинаете планировать свой график на целую неделю вперед. Первый день тратится только на разведку — никаких схваток с монстрами, никакой транспортировки фруктов! На второй вы намечаете устранение крупной, особо свирепой божьей коровки — и концентрируете усилия только на ней, ничем другим не занимаясь. На третий можно и фрукты пособирать. В итоге график оказывается расписанным как у успешного молодого бизнесмена: «Так, а что у нас на 10:30? Встреча с крабом? Перенесите, пожалуйста, на полдень, у меня внеочередное собрание у зарытой в песок дыни».

Получается отличная демонстрация того, как нужно организовывать свой день. Всем нам есть чему поучиться у трудолюбивых пикминов.

Строго про графику

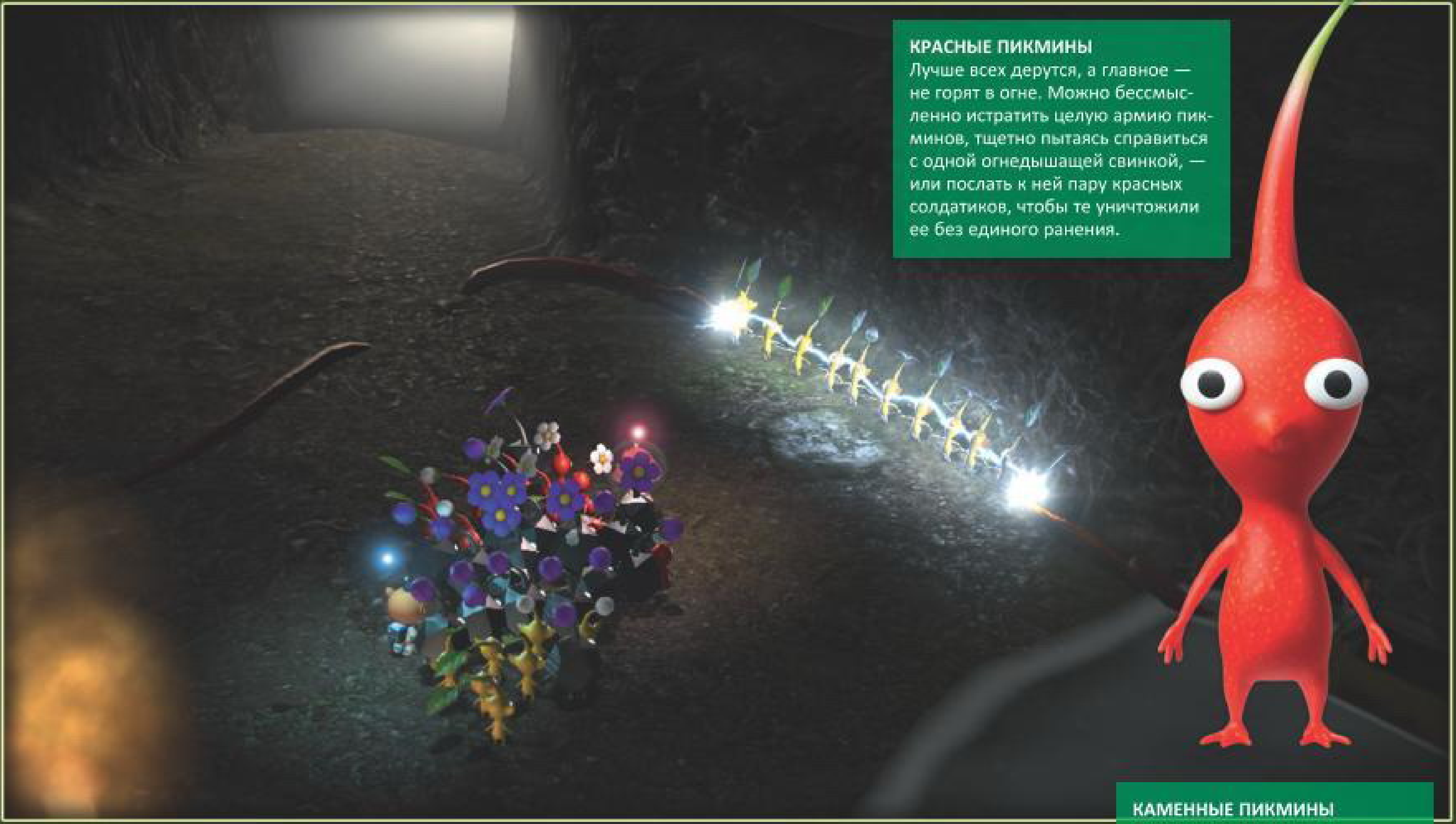
Еще авторы попытались ввинтить в свою игру мораль о жадности. Собранные героями фрукты в конце дня съедаются (если остаться без пропитания, вы просто умрете с голоду). В моменты высшего напряжения кажется, что герои вот-вот начнут тянуть жребий, кого из команды первым употребить в пищу, — но до такого не доходит, как не выходят и сценаристы за рамки обычной истории, не более чем обслуживающей игровой процесс. Глубже метафор о трудолюбии авторам Pikmin копнуть не удалось, сюжет довольно односложный и поверхностный.

Кроме этого, есть еще одна проблема — на этот раз объективная, серьезная. Это механистичность.

При всех описанных геймдизайнерских находках, многие задачи требуют слишком уж лобового подхода. Чтобы открыть желтые ворота, нужны желтые пикмины, серые ворота — серые пикмины. Синие пикмины умеют

Обычные пикмины лупят врага головой, а каменные — с разбегу бьют всем телом.

Финального босса на западных форумах сравнивают со статуей Венеры. А на этом скриншоте босс промежуточный — самый обычный сом.



КРАСНЫЕ ПИКМИНЫ
Лучше всех дерутся, а главное — не горят в огне. Можно бессмысленно истратить целую армию пикминов, тщетно пытаясь справиться с одной огнедышащей свинкой, — или послать к ней пару красных солдатиков, чтобы те уничтожили ее без единого ранения.

Распустившиеся бутоны на макушках пикминов — знак максимальной прокачанности и наивысшего статуса. У салаг из голов торчат листья.

КАМЕННЫЕ ПИКМИНЫ
Очень похожи на миядзаковских чернушек из «Унесенных призраками» и «Тоторо». Настоящие снаряды на ножках — с разбегу бросаются на врага, прыгают и больно бьют телом. Быстрее всех сбивают с веток плоды и ломают хрустальные стены.

плавать, а розовые — летать. Но настоящей разницы между ними практически не ощущаешь: вода — это та же поверхность, только покрытая шейдерами, а летуны планируют так низко над землей, что любой наземный монстр может их сбить. Да и монстры-то практически одинаковые. Скажем, жуткая наэлектризованная собачка — это та же плюющаяся огнем свинья, только для устранения первой нужны желтые пикмины, а для второй — красные. В Overlord, если помните, были более разнообразные тактические задачи (можно было, скажем, устроить засаду), гоблины различались не только цветами, но и умениями. Здесь же нас довольно грубым способом заставляет тасовать пикминов разного окраса, без каких-то реальных, оправданных сеттингом причин.

Постоянно приходится повторяться. Помимо описанной выше необходимости бегать по одному маршруту, вы часто совершаете одно и то же действие: носите фрукты, носите камни для моста, носите убитых врагов, носите, носите, носите. Идеальная иллюстрация избранного авторами метода — то, как в игре реализована отдача приказа целому отряду пикминов. Представьте, что вам необходимо разрушить песчаную преграду при помощи сотни бойцов. Для этого нужно кликнуть по ней ровно сто раз: клик, клик, клик... Приказать что-то сделать всем бойцам разом нельзя. Тут возникает очень неприятная аналогия с программой Excel, где для того, чтобы избавить пользователя от рутинных действий, существуют макросы и автозаполнение. В Pikmin же все приходится делать вручную, и возникающая в финале каждого дня инфографика (таблицы, диаграммы) только усиливает ассоциации с офисной работой. Начинает казаться, что разработчики над вами издеваются, пытаясь выдать за интересный геймплей действия, похожие на заполнение бухгалтерского отчета действия.

■■■

Тем не менее строго судить такую игру нельзя — уж слишком она притягательная и редкая. Мельтешение на экране порой пробирает до мурашек, возня человечков вокруг укатившегося в реку яблока достигает каких-то запредельных драматических высот. Тут очень хочется вспомнить Михаила Булгакова. В «Мастере и Маргарите» у него было «потрясающее по своей художественной силе описание похищения пельменей». Pikmin 3 в таком случае — это потрясающее по своей художественной силе описание переноса помидора с одного берега ручья на другой. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	✓
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	✗
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	✓
ЛЕГКО ОСВОИТЬ	✗

ДОЖДАЛИСЬ?

Небезупречная, но все-таки чарующая консольная стратегия про маленьких разноцветных человечков.

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★★☆☆	8
ГРАФИКА ★★★★★★★★☆☆	8
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★★☆☆	8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★☆☆☆☆	6

РЕЙТИНГ

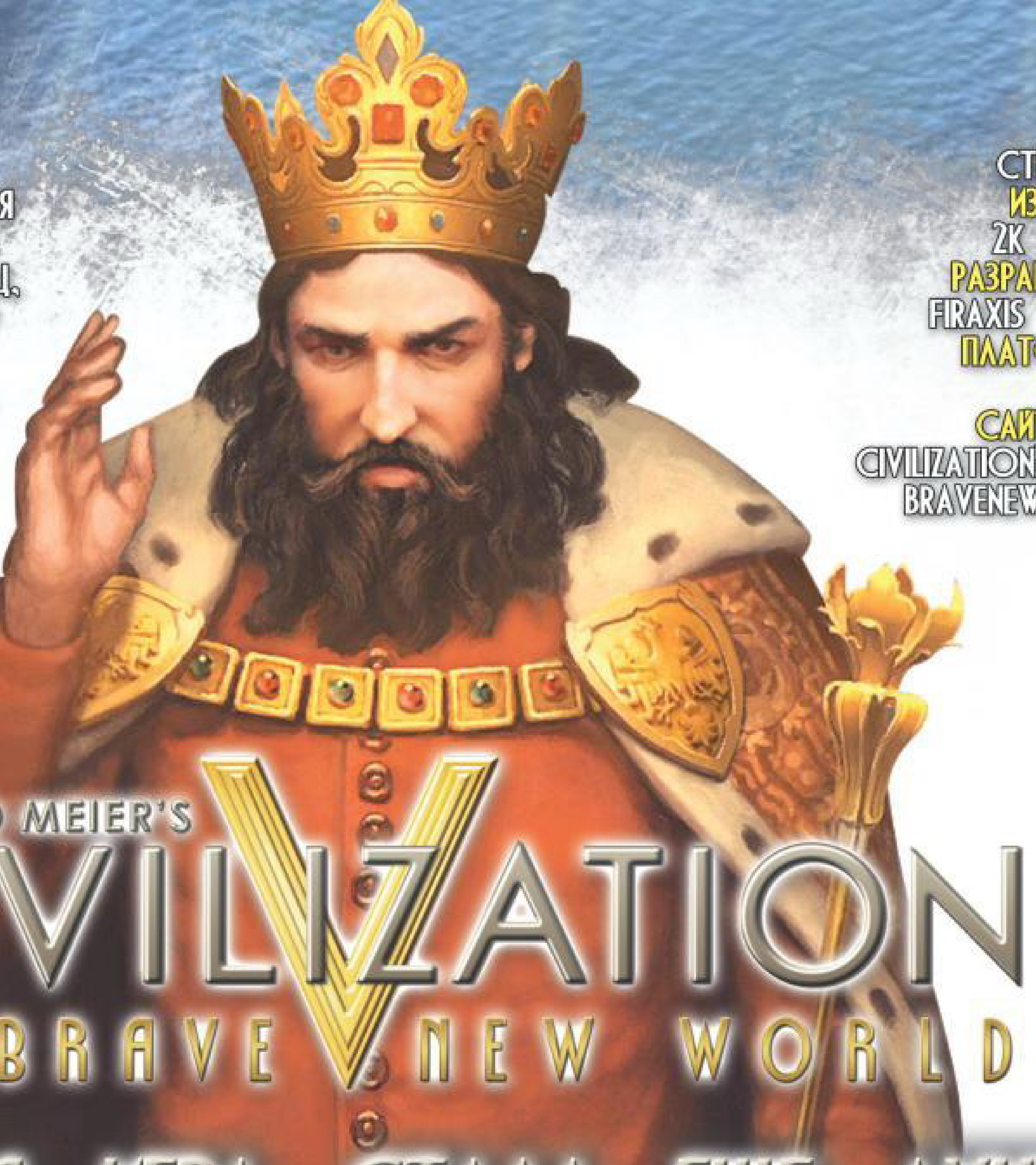
8,0

«ОТЛИЧНО»

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
CORE 2 DUO 1,8 ГГЦ, 2 ГБ, 256 МБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
QUAD CORE 1,8 ГГЦ, 4 ГБ, 512 МБ ВИДЕО

ЖАНР
СТРАТЕГИЯ
ИЗДАТЕЛЬ
2K GAMES
РАЗРАБОТЧИК
FIRAXIS GAMES
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
CIVILIZATION5.COM/BRAVENEWWORLD

АНДРЕЙ ЖАДОВЕЦ



ОТЛИЧНАЯ ИГРА СТАЛА ЕЩЕ ЛУЧШЕ

Когда в 2010 году **Firaxis** выпустила пятую **Civilization**, многие поклонники серии с легкостью приняли долгожданные сдвиги в механике. Сражения стали намного сложнее и увлекательнее, а управление внутренней политикой цивилизаций — разнообразнее и удобнее. Но были у игры и минусы: к середине любой партии темп сильно замедлялся, а в современной эпохе порой было просто-напросто нечем заняться, кроме как, зевая, дожидаться победы.

В отличном дополнении **Gods & Kings** вернулись переосмысленные религия и шпионаж из Civilization 4, играть стало еще веселее, но провисания на поздних этапах никуда не делись.

К счастью, последний аддон, **Brave New World**, фокусирующийся на индустриальных эпохах, не только ликвидировал нудные, а порой и нелогичные моменты, но и сделал гораздо интереснее мирные этапы игры. Civilization еще никогда не была столь увлекательной.

НОВЫЕ СТАРЫЕ ЗНАКОМЫЕ

Какое дополнение без новых цивилизаций. Разработчики не только вернули полюбившихся игрокам зулусов, но и приготовили ряд сюрпризов. По многочисленным просьбам польских фанатов в игре появилась их родина с предводителем Казимиром III. Вернулась и Португалия, на сей раз — с существенными плюсами в торговле и мощным флотом в середине игры.

Исторически близкую к Португалии Бразилию наделили преимуществами, способными обеспечить легкую культурную победу; Древняя Ассирийская империя приобретает одну бесплатную технологию при захвате поселений, а Индонезия — уникальные ресурсы за возведение города на новом континенте.

Самой необычной же из новых цивилизаций оказалась Венеция. Играя за нее, нельзя закладывать собственные полисы, но можно подкупать нейтральные. В ваше владение такие города не перейдут, но строить в них здания и нанимать юнитов никто не запрещает. Вдобавок Венеция имеет крайне мощный флот и обладает лучшими торговыми бонусами в игре.

«НЕ БЫВАЕТ НЕКУЛЬТУРНЫХ ЛЮДЕЙ, У НИХ ПРОСТО КУЛЬТУРА ДРУГАЯ!»

Кардинальным образом поменялся механизм достижения культурной победы. Как и

После очередного «Карнавала» (так для страны называется «золотой век») в Бразилии настоящее затишье.

Самые весомые игроки Мирового конгресса «гнут свою линию»: Бразилия делает все, чтобы достичь культурной победы, Венеция — научной.

Мария I, правительница Португалии.

Сила венецианской торговли поддерживается мощью ее флота.

раньше, музеи или оперные театры генерируют очки культуры, которые тратятся на развитие общественных институтов, но, чтобы подчеркнуть преимущества вашей цивилизации, нужно развивать новый параметр — туризм. Если совсем коротко, это такой «агрессивный» показатель культурности вашей цивилизации, а привычные очки — «защитный».

Значение туризма увеличивают некоторые чудеса света, однако основной вклад вносят все те же музеи и здания оперы, если в них пригласить писателей, музыкантов или художников — новый тип великих людей из Civilization 5. Они создают ценные произведения искусства, которые можно помещать в специальные постройки, таким образом повышая привлекательность города для гостей.

Во второй половине игры к творческой братии добавляются археологи, которые могут раскапывать исторические артефакты в древних руинах, зарабатывая таким образом драгоценные бонусы. Особенно весело воровать артефакты у соперников, так как их количество ограниченно.

ОТ БАРТЕРА К ОБЩЕСТВУ ПОТРЕБЛЕНИЯ

С дополнением вернулась традиционная торговля. Если раньше она сводилась к банальному бартеру, то в Brave New World нужно самостоятельно снаряжать караваны и корабли, а затем задавать им начальную и конечную точки маршрута. Торговля приносит не только горы золота, но также помогает распространять религию и развивать науку между государствами. К слову, во время войны игроки могут грабить и разрушать вражеские торговые пути, что наносит сопернику сильный экономический урон.

На вкладке общественных институтов появились новые категории. «Эстетика» ускоряет развитие культуры, «Путешествия» дает плюсы к морской торговле и производству в приморских городах, без «Воли» не заложить пирамиды (вот уж действительно), а кремль может построить только цивилизация, выбравшая «Порядок».

К слову, «Порядок», а вместе с ним «Автократия» и «Свобода» были выделены в отдельную закладку идеологических доктрин, а их возможности расширились. Например, «Свобода» позволит со временем покупать компоненты космического корабля для научной победы, а выбор «Порядка» обеспечит вам бесплатное здание суда в захваченном городе.

Выбор идеологии также влияет на отношения с другими цивилизациями: демократии будут объединяться против коммунизма, а автократы наверняка попытаются завоевать своего более слабого соседа.

МЕЖДУНАРОДНЫЕ ОТНОШЕНИЯ

Но главный бриллиант дополнения — Мировой конгресс (по мере развития технологий превращается в ООН), куда входят все лидеры на карте. Это такой мощный политический рычаг, позволяющий давить соперников один за другим. Даже слабая цивилизация при помощи услуг дипломатов и взяток может пролоббировать выгодные для себя резолюции (например, в торговле будут запрещены определенные ресурсы или вообще наложено эмбарго на другого игрока) и таким образом утереть нос неповоротливым соперникам.

Но это еще не все. С помощью резолюций можно ускорить темп появления великих людей во всех странах или увеличить стоимость содержания армии. Конгресс также служит инициатором создания Мирового проекта — особого сооружения, которое одновременно строят все государства планеты. После завершения строительства каждая страна получает бонусы в зависимости от своего вклада в общее дело. Например, Олимпийские игры принесут победителю большой прирост к очкам туризма, а воздвижение Международной космической станции даст плюсы при создании космического корабля.

Не обошлось и без обязательных для любого дополнения новых юнитов (бойцы XCOM, огромные человекоподобные роботы) и игровых сценариев. Один из них, «Драка за Африку», переносит нас в середину XIX века, где нужно выступить за одну из империалистических держав или местных туземцев в битве за континент. Второй сценарий воспроизводит самый драматичный эпизод Гражданской войны в США. Вам предстоит привести к победе либо силы Соединенных, либо Конфедеративных Штатов Америки. Ну и совсем уж по мелочи: производительность Civilization 5 с новым дополнением заметно возросла.

■ ■ ■

На журнальных страницах мы уже не раз отмечали, как любим серию имени Сида Мейера и что она, как бы это помягче сказать, не очень нуждается в продолжениях. Какую последнюю часть ни возьми — в любую можно играть долгие годы, периодически забрасывая и вновь к ней возвращаясь. Потому что концепция «Цивилизации» монументальна примерно настолько же, насколько монументальны упомянутые выше пирамиды.

Но как же приятно бывает из года в год ошибаться. Пятая Civilization оказалась на голову лучше четвертой, а Brave New World — большинства дополнений за несколько лет. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ V

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ V

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ V

ЛЕГКО ОСВОИТЬ V

ДОЖДАЛИСЬ?

За всю историю Civilization еще ни одно дополнение не привносило в серию столько интересного, как Brave New World. Разработчики решились на большие и, что важнее, удачные изменения, доведя придуманную давным-давно концепцию до практически идеальной формы.

ГЕЙМПЛЕЙ 9

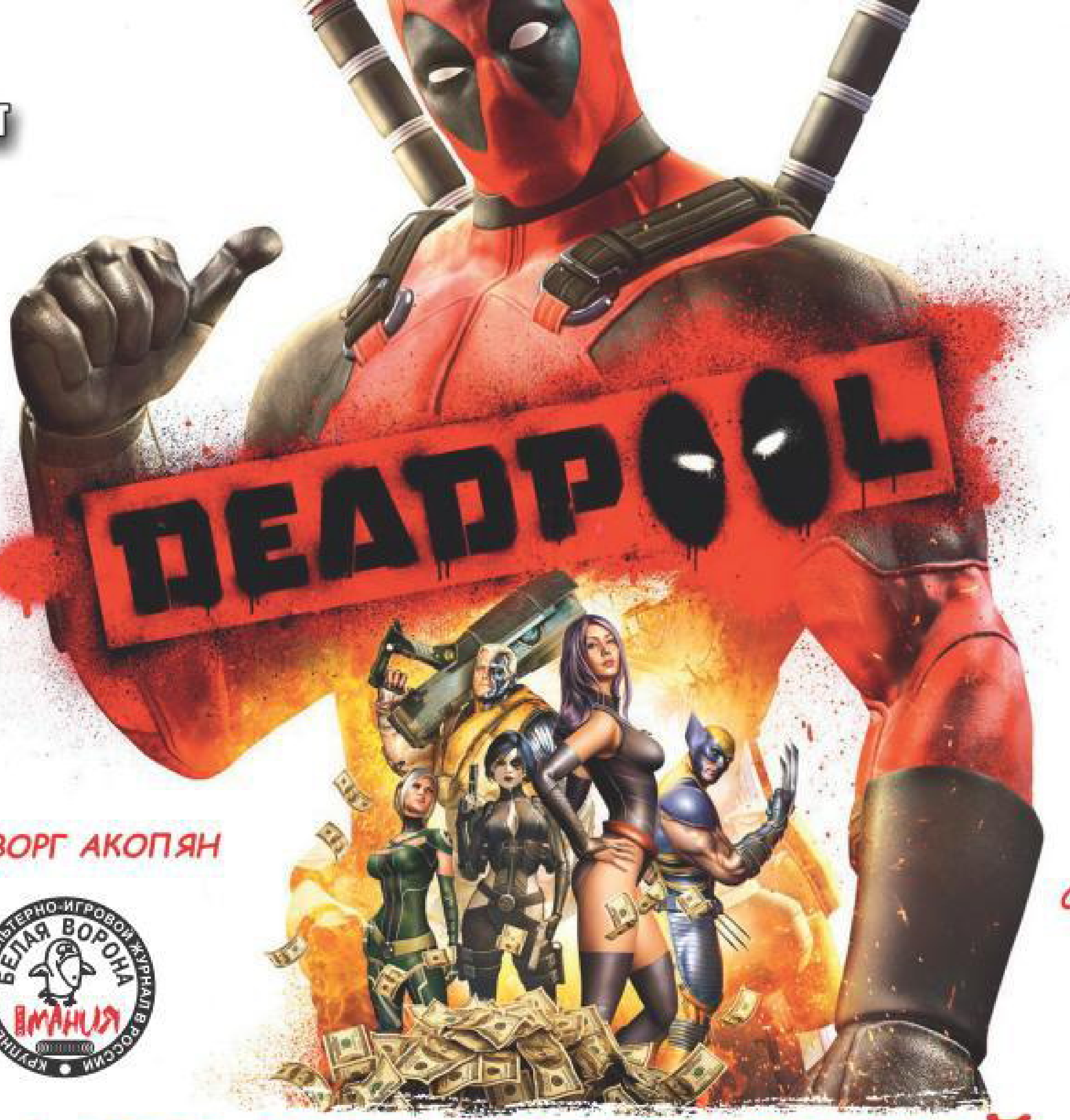
ГРАФИКА 6

ЗВУК И МУЗЫКА 8

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 8

РЕЙТИНГ 9,0

«ВЕЛИКОЛЕПНО»



ЖАНР
КЛОУНАДА
ИЗДАТЕЛЬ
ACTIVISION
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
«НОВЫЙ ДИСК»
РАЗРАБОТЧИК
HIGH MOON STUDIOS
ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3
САЙТЫ ИГРЫ
DEADPOOLGAME.COM, ND.RU/CATALOG/PRODUCTS/DEADPOOL

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
CORE 2 DUO 2,66 ГГЦ, 2 ГБ, 512 МБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
QUAD CORE 2,4 ГГЦ, 4 ГБ, 1 ГБ ВИДЕО

ГЕВОРГ АКОПЯН

ПАДЕНИЕ ЧЕТВЕРТОЙ СТЕНЫ

Когда мы увидели первые ролики игры про Дэдпула — невменяемого наемника, в котором уживается сразу несколько сущностей, — то страшно обрадовались. Казалось, что это будет нечто уровня блистательной дилогии **Rocksteady Studios** о Бэтмене, только с холодным оружием (Уэйд всегда носит на спине две катаны), Ноланом Нортом на озвучке и фирменными шутками сумасшедшего антигероя.

После релиза все стало на круги своя: холодное оружие на месте, Нолан Норт поработал на славу, и даже обещанные шутки оказались смешными. А вот сама игра — хуже некуда.

«Я ЦЕЛЮСЬ, ПОТОМУ ЧТО МНЕ НЕ ВСЕ РАВНО!»

Начинается Deadpool в квартире главного героя. Впрочем, «квартира» — весьма лестный эпитет. Это зловонная помойка с облезлыми стенами, протекающим потолком и рухлядью вместо мебели. Сам Дэдпул восседает на протертом кожаном кресле (за его спиной висит шарж на Росомаху) и чешет, пардон, свою мошонку дулом пистолета.

Тут ему звонит глава **High Moon Studios**, авторов **Transformers: Fall of Cybertron**: «Мы, пожалуй, не воспользуемся твоим предложением о создании суперигры». Расстроенный герой вытаскивает откуда-то детонатор и жмет на кнопку. Снова раздается звонок: «Дэдпу-у-ул, здарова! Это Питер! Ну, который придурок! В общем, твоя идея секунду назад произвела в офисе настоящий фурор, давай сделаем игру! Мои лучшие люди уже корпят над сценарием».

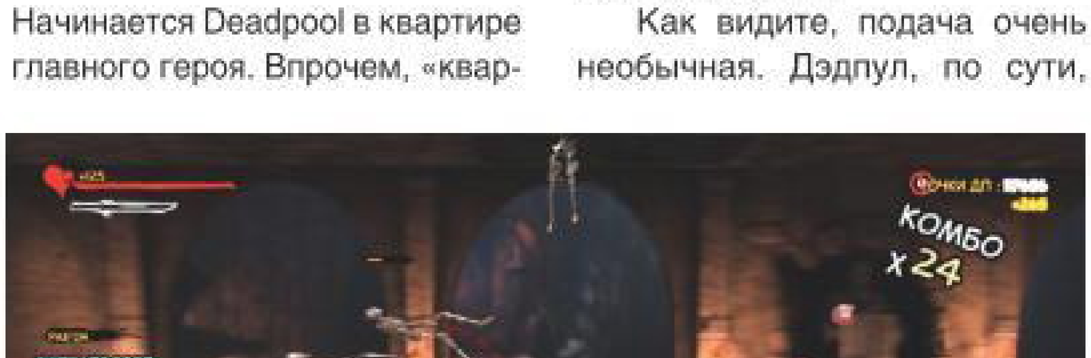
Как видите, подача очень необычная. Дэдпул, по сути, выступает в роли своеобразного творческого директора, который, хоть и старается чуть-чуть следовать присланному дизайн-документу, постоянно вносит в него правки на ходу.

Так называемой четвертой стены здесь просто нет. Уэйд комментирует как ваши навыки («У меня идейка: как насчет передать управление человеку, который *умеет* играть?»), так и геймдизайнерские решения разработчиков, без устали их критикует и, если совсем уж рассердится, может сделать пару звонков Питеру. Например, в один момент мы попадаем в «ретрокомнату»: на стенах вместо нормальных текстур — пиксельная кирпичная кладь, вместо врагов — спрайтовые фигурки, а камера взмывает ввысь, как в какой-нибудь **Zelda 2**. Дэдпул набирает номер телефона: «Пит, старик, что за дела?» — «Мы потратили весь бюджет на первые уровни! Ты слишком разошелся, у нас больше не осталось денег!» Но достаточно всего одного сердитого «Раскошеливайся!», как деньги у студии находятся.

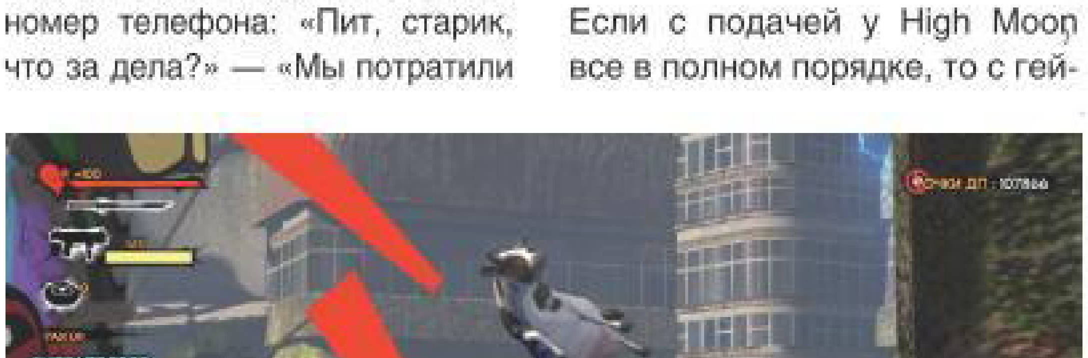
К слову, это не единственная отсылка к творчеству **Nintendo**. В одном эпизоде придется с видом сбоку прыгать по гигантским текстовым блокам из комиксов, в другом игра превращается в настоящий двухмерный экшен-платформер с боссом в конце уровня, которого нужно закидать взрывоопасными бочками.

«БОЛЬШЕ ЛЮДЕЙ, ЖЕЛАЮЩИХ НАШЕЙ СМЕРТИ! В ИГРАХ ЭТО ЗНАЧИТ, ЧТО ТЫ НА ПРАВИЛЬНОМ ПУТИ!»

Если с подачей у High Moon все в полном порядке, то с гей-



Проходить 2D-этапы — одно удовольствие, они гораздо интереснее обычных.



Да, глаза вас не подвели. Это в самом деле летающая корова.

Чего-чего, а крови и расчлененки в игре предостаточно.

В этом скриншоте аккумулирована вся суть игры.

мплеем — наоборот. Это банально очень плохая игра.

По факту Дэдпул много чего умеет — и из пистолетов стреляет, и катанами мастерски орудует, и молотами, и кинжалами-сай, и прыгает высоко, и телепортируется (на короткие расстояния). Из такого сочетания можно было выстроить неплохой клон **Devil May Cry**. Но там, где у **Capcom** идеальная хореография боев, у High Moon — свалка без намека на физику и вменяемую баллистику. Там, где у японцев аккуратные группы разнообразных врагов, собранные таким образом, чтобы вам было одновременно интересно и в меру сложно, в Deadpool — десятки тупорылых «автоматчиков», летающих колдунов, пуляющих пурпурными файерболами, и каких-то длинноруких не то оборотней, не то вампиров. Мало того, что врагов непозволительно много, они еще и совершенно неубиваемые. Какому-то рядовому бандиту успеваешь выстрелить в лицо из дробовика, ударить в прыжке молотами и порубить катанами, а он как ни в чем не бывало встает — индикатор показывает, что у товарища еще сохранилось 50% запаса здоровья. Спрашивается, кто тут у нас супергерой?

Ладно бы разработчики устраивали «мясные» уровни в духе **Serious Sam** хотя бы раз в час — буквально *каждый* интересный и оригинальный момент (в сюжетно-постановочном плане) предваряет унылая бойня, растягивающаяся на 15-20 минут.

Боевая система раздражает еще больше из-за отвратительного управления. Мы проходили игру на PC, где нельзя толком сменить раскладку так, чтобы не хотелось сломать клавиатуру об колено. Вдумайтесь, по умолчанию телепортация стоит на клавише «B», смена холодного оружия — на «N», а перезарядка — на «U». При этом правая рука всегда занята мышкой (стрельба), а левая — перемещением. То есть всякий раз, когда вам нужно переключиться на какие-нибудь автоматы, приходится отвлекаться от боя, отрывать одну руку и выискивать злосчастную кнопку. Тихий ужас.

«НУ ЧТО, ДОСТАТОЧНО ОСТРОСОЦИАЛЬНО?»

Если игра такая плохая, почему же снизу красуется весьма приличная оценка в семь баллов? Все дело в тех самых уникальных постановочных моментах и харизме главного героя. Где еще есть интерактивная сцена избиения Росомахи, валяющегося в бессознательном состоянии (между прочим, по вине Дэдпула)? Вам предоставляют выбор: отвесить пощечину (если знать, что американцы называют это «bitch slap», все становится в несколько раз смешнее) либо оставить бедолагу в покое. Как понимаете, второй вариант даже не рассматривается.

С каждым ударом Дэдпул приговаривает «Это тебе за...» и вставляет что-то новенькое — за то, что никогда не звонишь просто так, за всех волосатых карликов в мире, за то, что игрок не перестает жать на кнопку... всего фраз что-то около двух десятков, и все уморительные.

Или как вам сцена, где Уэйд как бы невзначай занимает срединный между двумя наемниками писсуар, и... все трое отливают примерно минут пять (если это дело не прекратить). Причем герой все комментирует. Посмотрит налево: «Нормальный пиписюн, бро!» (а сам поворачивается к камере, корчит ухмылку и предательски близко сводит большой и указательный пальцы). Потом чуть ли не радостно восклицает: «Черт, кажется, у меня камень вышел! Эй, а кровь в моче — это нормально, да?»

В один момент голова Дэдпула оказывается повернута на 180 градусов, а его руку утаскивает взявшийся из ниоткуда пес. И мы, борясь с управлением (герой ходит не лучше пьяного Нико Белича), пытаемся отбить свою конечность.

Однажды придется отстреливаться от скелетов-французов, мчась на вагонетке под мотивы, до боли напоминающие саундтрек «Индианы Джонса», летать на гигантской реактивной ноге робота, общаться с говорящим тако, принимать джакузи с резиновой женщиной, драться в теле Роуг из X-Men («Мы, что, в ее голове?» — «Наслаждайся, пока можешь! У нас есть сиськи!»), участвовать в подобии Playboy-вечеринки, наблюдать презабавную сцену переписки супергероев в местном аналоге «Фейсбука»...

Перечислять полюбившиеся моменты можно до бесконечности, поэтому подытожим: подбор скриншотов (мы наснимали больше тысячи) к этой статье проходил в настоящих муках. Выяснилось, что едва ли не на каждом втором кадре запечатлена уморительная сцена, которой очень хочется поделиться. И самое потрясающее, что мы такие не одни: когда говоришь с человеком, прошедшим игру, обращаешь внимание, что вы совсем не обсуждаете геймплей, зато разговор об одних отсылках к классике американской поп-культуры растягивается на долгие минуты.

x x x

Мы отдаем себе отчет в том, что добрая половина шуток Deadpool метит ниже пояса, но разум отказывается реагировать — смешно, и все тут. Да, пошло, да, глупо, да, чересчур откровенно, но весь этот балаган выглядит *органично*. Не натянуто, а естественно. В этом кроется причина популярности самого супергероя и его именной серии комиксов, в этом причина, по которой заставляешь себя продираться сквозь унылый дизайн уровней и никакущие бои. Потому что Дэдпул — он один такой. Сумасшедший и обаятельный. ✘

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ — НЕТ
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ — НЕТ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ — ДА
ЛЕГКО ОСВОИТЬ — ДА

ДОЖДАЛИСЬ?

Уникальный в своем роде комедийный экшен. Ужасная игра, от которой невозможно оторваться.

ГЕЙМПЛЕЙ: XXXXXXXXXX 4
ГРАФИКА: XXXXXXXXXX 6
ЗВУК И МУЗЫКА: XXXXXXXXXX 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: XXXXXXXXXX 5

РЕЙТИНГ
7,0
ХОРОШО

Жанр
Тактика, ролевая игра
Издатель/разработчик
Harebrained Schemes
Платформа
PC
Сайт игры
harebrained-schemes.com/shadowrun

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
1,4 ГГц, 2 ГБ, 256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,66 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

Геворг Акопян

НУАР С РОГАМИ

Shadowrun Returns — пятая по счету игра в популярной на Западе вселенной, сочетающей элементы киберпанка, фэнтези и нуара. Первые три action-RPG в мире Shadowrun (что любопытно, все без подзаголовков; как их отличали — не представляем) вышли на домашних консолях еще в ранних девяностых, а потом разработчики забыли о серии на долгих одиннадцать лет. Лишь в 2007-м **FASA Interactive** выпустили шутер для PC и Xbox 360, главной особенностью которого, по задумке, должен был стать кросс-платформенный мультиплеер (не сложилось). Он тоже назывался Shadowrun, тоже не носил никакого подзаголовка, но проходил в новом континууме и вообще имел мало чего общего с оригинальной настолкой.

И лишь совсем недавно Джордан Уайзман, создатель вселенной (и, между прочим, **BattleTech**) предпринял очередную попытку перенести свое творение в видеоигровой формат, только на этот раз с нужным тщанием и в соответствии со временем. Жанр — RPG с тактическими боями, платформа — PC, основной канал продаж — Steam, финансирование — через Kickstarter.

Несмотря на всю бедность графики, в отсутствии вкуса разработчиков не упрекнешь.

Бегущий по лезвию тени

В мире Shadowrun бок о бок живут представители привычных рас — люди, гномы, эльфы, тролли и орки. На этом сходство с фэнтези практически заканчивается: неоновый Сиэтл будущего совмещает в себе высокотехнологичные импланты а-ля **Deus Ex** и старые добрые мечи с дубинами, радиоуправляемых дронов и элементалей, строгие костюмы и футуристические скафандры, религиозные секты и выступления поп-звезд, магию и кибернетику; в Returns даже есть Матрица — цифровой мир, где нужно сражаться с виртуальными врагами и взламывать базы данных.

При этом атмосфера и темп игры разнятся примерно так же, как и составляющие ее вселенной. Поначалу это мрачноватый нуар-триллер в духе «Бегущего по лезвию» и Human Revolution, но постепенно возникают все более отчетливые ассоциации с верховенским «Вспомнить все», затем мелькают эпизоды а-ля «Джонни Мнемонник» и «Жуки» (отвратительный телеужастик 2003 года), потом начинается тяжеловесная история о спасении мира…

Нападения серийного убийцы, торговля органами, наркоманские притоны, японская мафия, привидения, продажные копы, древний орден эльфов, бессмертные насекомые… Shadowrun Returns сочетает в себе элементы десятка противостоящих поджанров, причем делает это совсем не органично. Не успеваешь свыкнуться с ходом истории, как все переворачивается с ног на голову, и вот уже размеренный и вполне себе качественный триллер превращается в дешевый боевик. Привыкаешь к боевику, как включается шпионский кибердетектив с примесью шекспировской трагедии. Не успеваешь принять перемену, как стартует хоррор.

Первые шесть часов в Returns удались лучше всего. Нуар-расследование громкой череды убийств заставляет вспомнить о классике мирового кино.

Наркопритон. Здесь покупателям устанавливают чипы BTL (Better Than Life — «лучше, чем жизнь») с воспоминаниями на любой вкус.

Авторов постоянно бросает из крайности в крайность, они не могут остановить свою буйную фантазию и мешают все идеи в кучу. Но самое удивительное, что при всем при этом оторваться от Shadowrun решительно невозможно. В формате художественного романа ни один вменяемый человек такое читать бы не стал, но в виде компьютерной игры сюжет волшебным образом удерживает внимание.

Заслуга выглядит еще более внушительно, если знать, что в Returns *совсем нет озвучки и роликов*, а вся история раскрывается исключительно через тысячи строк бесконечного текста. Даже когда вы находите среди предметов фото и жмете «Посмотреть», вам не показывают картинку, а предлагают лишь описание. Но какие здесь описания! Достаточно прочитать дескрипцию новой локации, и ты мгновенно погружаешься в ее атмосферу, а перемены в поведении персонажей после той или иной фразы переданы столь дотошно, что воображение включается на полную катушку — каждый сюжетный поворот воспринимаешь так, будто все только что произошло на твоих глазах.

Если раньше хорошо написанные «диалоговые» RPG были сплошь и рядом (самый главный пример — культовый **Planescape: Torment**), то сегодня за пределами квестов редко встретишь высокий литературный уровень, а потому к Shadowrun Returns особенно приятно возвращаться. Перефразируя известную присказку про школу, «You're never too cool for old school».

Да нет

Но олдскульность хороша не во всем. Мы легко можем простить **Harebrained Schemes** отсутствие сохранений (после провала задания вас отсылают на начало уровня) — толика хардкора лишь усиливает обаяние игры. Мы, вздохнув, закрываем глаза на графику уровня прошлого века — задники симпатичные, и на том спасибо. С трудом, но можем простить откровенно поганый саундтрек (со временем от быстрого drum and bass начинает просто болеть голова). Но к тотальной линейности происходящего (а выбор является важнейшей составляющей Shadowrun) снисхождение непозволительно.

По факту у вас всегда есть варианты: на любой вопрос можно ответить тем или иным образом, плюс прокачанные навыки (харизма, ум, сила и пр.) открывают дополнительные решения. Но если внимательно все читать, то выясняется, что в большинстве случаев четыре из четырех вариантов несут один и тот же смысл, хоть и произносятся в разной интонации: уважительно, насмешливо, с угрозой или опаской. *Что бы вы ни сказали, результат не изменится.*

При этом разработчики пытаются создать *иллюзию* злосчастного выбора: «На базу просто так не пройти. Хм-м-м, надо бы поискать обходной путь. О, лестница!» Или: «Надо пробраться в закрытую организацию. Но как же это сделать? О, форма уборщика!» Как видите, в отрыве от боев Shadowrun выступает скорее как квест, чем ролевая игра. Ходим по статичным комнатам, ищем активные предметы и бездумно выполняем все предлагаемые действия — взять, применить, открыть, загрузить... Здесь даже толком нет второстепенных квестов — «необязательных» заданий всего пара на всю игру, да и те не пропустишь при всем желании — любая работа нужна как воздух, денег вечно не хватает.

Об открытом мире и говорить не приходится — его просто нет. Каждое задание по мановению волшебства переносит вас на новую карту, где предстоит возиться от десяти минут до часа. После такого издевательства с тоской вспоминаешь невероятно нелинейный **Fallout 2**, вышедший пятнадцать лет назад.

Х-фактор

К счастью, Shadowrun есть чем перекрыть названные недостатки: боевая и ролевая системы здесь на уровне.

Вы вольны развивать своего героя как душе угодно, все основные классы из настольной игры на месте — воин, маг, уличный самурай (мастерски владеет холодным и огнестрельным оружием), дэкер (адепт Матрицы), риггер (управляется с дронами) и шаман (призывает на помощь волшебных существ). При желании можно до самого финала сохранять узкую специализацию, важно лишь продержаться первые несколько часов — до определенного момента справляться с врагами нужно одному, без напарников.

Ну а с появлением партии драки становятся гораздо веселее. Разномастный отряд требует тщательного руководства: боец поддержки усиливает защиту напарников и помечает врагов (чтобы чаще проходили попадания и криты), риггер насылает в соседние комнаты через вентиляцию машинки с пулеметами, дэкер (если предусмотрена возможность) в это время ломает камеры службы безопасности, воины палят из винтовок и дробовиков, кидают гранаты. Для пущей радости не хватает системы точечных попаданий, но даже без нее тактика в Shadowrun Returns вполне конкурентоспособна.

■ ■ ■

На выходе получается неоднозначная игра. Устаревшая технически, но современная. До ужаса прямолинейная и в то же время вариативная. Сюжет периодически ввергает в недоумение, но все равно заставляет читать и читать бесконечные простыни текста. Скоротечность кампании печалит, но благодаря встроенному редактору в Steam уже есть отличные сюжетные моды.

И все же, несмотря на все минусы, мы осторожно советуем вам ознакомиться с Shadowrun. Главную свою задачу она выполняет — затягивает с головой.

P.S. Единственное предупреждение: у игры нет и, скорее всего, не будет русской версии, а потому без хорошего знания английского языка, увы, не обойтись. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
НЕТ
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
ДА
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
НЕТ
ЛЕГКО ОСВОИТЬ
ДА

ДОЖДАЛИСЬ?

SHADOWRUN RETURNS, КАК И ВСЕЛЕННАЯ, В КОТОРОЙ ОНА ПРОИСХОДИТ, ВСЯ СОСТОИТ ИЗ ПРОТИВОРЕЧИЙ. У ЭТОЙ ИГРЫ ДОСТАТОЧНО СЕРЬЕЗНЫХ НЕДОСТАТКОВ, НО УМЕЛЫЙ АВТОРСКИЙ СТИЛЬ И ПЛОТНАЯ АТМОСФЕРА МИРА «БЕГУЩИХ В ТЕНЯХ» СКЛОНЯЮТ ЧАШУ ВЕСОВ В ПОЛЬЗУ РАЗРАБОТЧИКОВ.

ГЕЙМПЛЕЙ: 7
ГРАФИКА: 6
ЗВУК И МУЗЫКА: 5
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 8

РЕЙТИНГ
7,0
«ХОРОШО»

ЖАНР
Симулятор зомби-апокалипсиса
ИЗДАТЕЛЬ
Microsoft
РАЗРАБОТЧИК
Undead Labs
ПЛАТФОРМЫ
PC, Xbox 360
САЙТ ИГРЫ
undeadlabs.com/stateofdecay

Внештатная ситуация

Дмитрий Ежов

State of Decay довольно тяжело не сравнить с прошлогодней **I Am Alive**. Авторы обеих игр видят драматизм апокалипсиса во внезапно свалившейся на человечество куче бытовых проблем, разумно обходя стороной любые вопросы глобального характера. Все сложности здесь сопряжены с повседневной жизнью обывателя: поиски еды походят на издевательство, оружие и инструменты ценятся на вес золота, а досуг люди часто вынуждены проводить за изготовлением ловушек и заточек.

Но если в рамках классического экшена с акробатикой концепция работала самым очевидным образом (мы карабкались по уступам и стреляли, а в перерывах искали воду и пытались усмирить мародеров), то в случае со State of Decay дела обстоят куда сложнее. Игра предлагает координировать работу огромной социосистемы, где мы занимаемся всем подряд, начиная с личного истребления зомби и разведки местности, заканчивая заколачиванием окон и поддержанием боевого духа соседей. А ведь насколько легче было бы просто взять и спасти человечество, героически истребив всех зомби или найдя драгоценную вакцину…

Разделение труда

В State of Decay есть какой-то базовый сюжет, но не стоит ждать изысков уровня **The Last of Us**, хорошо написанных диалогов и неожиданных развязок. Здесь история играет минорную роль, это опора, помогающая держаться сложносочиненной механике.

Чисто внешне игра значительную часть времени напоминает неопрятную версию **Dead Island** (используй авторы чуть более мощные технологии, проект, учитывая масштабы, едва бы добрался до релиза), но с видом от третьего лица. Вы вольны бродить на своих двоих либо ездить на автомобиле по подозрительно тихим окрестностям, бить монстров палкой по лицу и получать задания у встречающихся NPC.

Систематически совершая какие-то элементарные действия (бег, удары конкретным

Глобальные обновления для игры авторы обещают выпускать абсолютно бесплатно.

Глядя на State of Decay, довольно трудно поверить, что в ее основе лежит CryENGINE 3. Разработчики добились приятной, но совсем не выдающейся графики с довольно неряшливой анимацией.

Игровые сутки длятся два часа реального времени, за которые может произойти все что угодно, включая основательный крах вашего, казалось бы, прекрасно защищенного лагеря.

Порой в сценарии проскальзывают интересные факты о героях, и уже это позволяет воспринимать их как личностей. Иным играм в этом плане не помогают даже сотни диалогов и сложная история.

оружием, добивания), вы развиваете навыки персонажа, а за успешное выполнение квестов получаете очки влияния. Последние имеют критический вес, так как статус гарантирует вам место под крышей в лагере выживших, куда действующие лица попадают после печальной истории с казнью зараженного.

В разгар апокалипсиса понятия о личной собственности в лагере, конечно, весьма размытые, но просто так никто ничего вам не отдаст: медикаменты, пропитание и оружие стоят злосчастных очков. Приходится распоряжаться нажитым богатством так, чтобы на столе всегда была горячая еда, а в кобуре — пистолет с полной обоймой.

В этой игре нельзя сидеть на месте ни минуты, нужно всегда находиться в поисках: в раскиданных по округе старых зданиях, палатках и домиках есть масса полезного. Отчасти задача облегчается тем, что в State of Decay нет одного главного героя и можно переключаться между несколькими выжившими, у каждого из которых — свои базовые черты характера, уникальные квестовые линии и уровень подготовки (зависит от «природных качеств» вроде склонности к хвастовству и удивительной силы).

Несмотря на то, что как таковой генерации персонажа в игре нет, участвуя в разных игровых ситуациях и, соответственно, качая разные навыки, можно вылепить абсолютно неповторимых личностей. Например, гениального и одновременно трусливого стрелка, отважного предводителя-мечтателя и фантастического идиота, неспособного разрешить даже простейший конфликт, но с великолепным уровнем кардиоподготовки.

Отдельный интерес представляет то, что специализацию героя определяет еще и его профессия в прошлом. Скажем, если до апокалипсиса человек был механиком или инженером, то при переезде в новое убежище именно его лучше всего применить в сфере строительства. Сложностей разного толка возникнет немало, так что придется использовать талант каждого.

В сценарии жители лагеря существенной роли не играют (сюжетная интрига всего одна: сможете ли вы протянуть еще один день), их сложно назвать интересными людьми, но возможность выбрать себе персонажа на ближайшую пару часов вносит существенное разнообразие в изучение игрового мира.

Семь пятниц на неделе

Довольно быстро выясняется, что для успеха в State of Decay необходимо волшебным образом успевать все и сразу: с минимальными перерывами искать припасы, строить укрепления и сторожевые башни, развивать подопечных, торговать, выполнять квесты (чаще всего, впрочем, тоже связаны с добычей полезных вещей), а вдобавок регулярно разбираться с опасностью в виде праздно шатающихся кругом зомби.

Избегать челюстей не так уж и трудно, но делать это можно по-разному. Драться рано или поздно утомляет (ближний бой и стрельба сделаны через пень-колоду — не чувствуется ритмики, как в Dead Island, враги непредсказуемо реагируют на удары, баллистика устаревшая), а потому атмосферный стелс часто оказывается предпочтительнее. Монстров можно отвлечь, например, детской игрушкой, предварительно выменянной у горстки других выживших на какие-нибудь патроны, и прокрасться мимо. Либо, если ваш персонаж обладает шпионскими качествами, нагло прошмыгнуть у мертвеца за спиной.

Вечные прятки на пустырях со временем могут показаться чересчур однообразными, но это только подчеркивает тематическую направленность State of Decay: это игра не о зомби и не о спасении мира от катастрофы, речь идет о простом рутинном выживании.

На соседних страницах мы указали, что в **Pikmin 3** блестяще реализована «рабочая неделя», когда каждый геймплейный «день» проходит в реальном времени. В игре **Undead Labs** никто с таймером над душой не стоит, но чувство, будто ходишь на работу, не покидает. В конце концов, выживание и есть работа. Тяжелая и увлекательная.

■■■

State of Decay уверенно завоевывает популярность среди пользователей Xbox Live (на момент написания статьи PC-версия еще не вышла), вплотную подбираясь к рекордам продаж, и это совсем неудивительно. Долгое время многие мечтали о такой игре — подробном и атмосферном симуляторе выживания среди зомби без всяких детских условностей. Заметных попыток было несколько (от **Fort Zombie** до **DayZ**), но лишь у Undead Labs все получилось на однозначно хорошем уровне.

State of Decay невзрачно выглядит, в ней нет мультиплеера и мощного сюжета, а боевая система уровня **Saints Row 2** временами вызывает отторжение своей примитивностью. Но если за адреналиновым экшеном можно обратиться к **Dead Island**, а за душещипательным сюжетом — к **The Walking Dead** (или просто поиграть в The Last of Us), то в полной мере ощутить на себе груз реальных мещанских проблем, приходящий с зомби-апокалипсисом, можно пока исключительно здесь. ■

Реиграбельность	✓
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✓
Легко освоить	✗

Дождались?

Интересный, но сыроватый симулятор выживания в мире, наводненном зомби. Бросить эту игру так же трудно, как и освоиться в ней первые несколько часов.

Геймплей ★★★★★★★★☆☆	8
Графика ★★★★★★☆☆☆☆	6
Звук и музыка ★★★★★★★☆☆☆	7
Интерфейс и управление ★★★★★★★☆☆☆	7

Рейтинг

7,5

«Хорошо»

ЖАНР
ШУТЕР
ИЗДАТЕЛЬ
ELECTRONIC ARTS
РАЗРАБОТЧИК
INSOMNIAC GAMES
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ, SPLIT SCREEN
ПЛАТФОРМЫ
XBOX 360, PS3
САЙТЫ ИГРЫ
EA.COM/RU/FUSE

ГЕВОРГ АКОПЯН

FUSE. БЕЗ ЛИЦА

Fuse принадлежит к вымирающей категории игр класса B. Лет десять назад такие выходили пачками и ласково назывались «крепкими середнячками»: вроде бы все на месте, играть можно, но звезд с неба не хватает. Почему же их с каждым годом все меньше?

Реалии современной индустрии таковы, что делать B-игры просто не выгодно — они стоят приличных денег в разработке, но едва-едва окупаются. Прибыль приносят либо дорогостоящие блокбастеры вроде **Assassin's Creed**, либо собранное на коленке инди; срединную тропу размыло. Зачем же ее выбрали **Insomniac Games** (авторы серий **Resistance** и **Ratchet & Clank**), нам так до конца и не ясно.

IDENTITY THIEF

Примечательно, что раньше Fuse отзывалась на имя **Overstrike** и выглядела несколько иначе. На E3 2011 нам показали смешной трейлер в оригинальном мультяшном стиле (ролик лежит в свободном доступе на YouTube), чем-то напоминающем **Team Fortress 2**. Арт-дирекшен выделял игру на фоне блеклости многих разработок, а так как нормальных кооперативных шутеров тогда толком не было (не хватает их и сейчас), все восприняли анонс с энтузиазмом.

Каково же было наше удивление, когда через год Insomniac объявили о переделке игры и показали новые кадры, на которых красовался рядовой дженерик-шутер: серость, бетонные блоки, заборы-сетки. Куда, спрашивается, делся неповторимый стиль?

Авторы утверждают, что ни сценарий, ни персонажи, ни механика не подверглись изменениям, поменялся лишь визуальный стиль. Возможно, так оно и есть. Но на фоне унылых лабораторий и одинаковых военных баз и без того не оригинальная концепция игры померкла.

Почему же Insomniac решили отказаться от изначального замысла? Есть две одинаково правдоподобные версии. Первая — менеджмент **Electronic Arts** убедил разработчиков, что так игра продастся лучше. Вторая — авторы испугались объема (и дороговизны) работы: уникальный арт-дирекшен дается кровью и потом, рисовать стилизованные уровни гораздо тяжелее. Конечно, возможен еще третий вариант, что у Insomniac просто изменилось творческое видение и они действительно всей душой поверили, что от серости Fuse только выиграет, — но в него сложно поверить.

ТРОЕ ОДНОГО ЖДУТ

Группа оперативников Overstrike 9 отправляется на очередное задание: после посещения сенатором Фейблом государственной исследовательской лаборатории от ее сотрудников подозрительно долго не было вестей. Нужно разобраться.

На месте выясняется, что в лаборатории конструировали новые виды оружия на основе сверхъестественного источника энергии — фьюза. Тут в сюжете появляется некая корпорация Raven, у которой свои виды на волшебную материю. Наемница бандитов и по совместительству экс-начальник-любовница лидера Overstrike, Мэйлин Мао, прихватив сенатора, бежит с места событий. Через какое-то время выясняется, что сенатор сам впустил Raven в лабораторию и вообще предатель, а папаша одной из участниц нашего отряда — один из главных людей преступной организации, но готов исправиться.

Если прочитав предыдущий абзац вы так и не поняли, что,

Снайперы и мелкие дроны-жуки – самые надоедливые враги в игре.

Поправка. Самые надоедливые – невидимки, которые подкрадываются со спины, хватают героя и используют как живой щит.

СРАЖЕНИЕ С ОДНИМ ИЗ ПЕРВЫХ БОССОВ, ОБКОЛОВШИМСЯ ФЬЮЗОМ ИВАНОМ СОЛЬВЕНКО, ЗАСТАВЛЯЕТ ВСПОМНИТЬ ДРАКУ С ПУГАЛОМ ИЗ ARKHAM ASYLUM.

РЕШИТЕЛЬНАЯ НАЙА. ДЕВЯНОСТО ДЕВЯТЬ ПРОЦЕНТОВ ВРЕМЕНИ ГЕРОИ ХОДЯТ С ВОТ ТАКИМИ СЕРЬЕЗНЫМИ ЛИЦАМИ. ХОРОШО ХОТЬ ДЕВОЧКИ КРАСИВЫЕ.

черт подери, здесь происходит, не печальтесь. Даже прикладывая нечеловеческие усилия, через час игры на сюжет перестаешь обращать внимание, настолько он скучный и безыдейный, — плохого русского и того вписать не забыли.

Insomniac явно осознавали вторичность своего сценария, а потому рассчитывали оживить историю яркой четверкой героев. Но вместе с оригинальным внешним видом из них, кажется, ушла вся харизма, которая била через край в трейлере. Далтон, обаятельный и брутальный сверх всякой меры глава отряда, предстал шаблонным дурачком а-ля сила есть, ума не надо («Зачем ты встречался с этой сумасшедшей маньячкой? Она же больная на всю голову!» — «Гы-гы, зато красивая…»). Джейкоб, темнокожий стрелок с мимикой и манерами героя Криса Такера из «Часа пик», за всю игру произносит от силы три фразы и вообще никак себя не проявляет. Ну а про девочек Иззи и Найю и говорить нечего, обе сливаются с декорациями не хуже хамелеона, причем последняя — буквально (может ненадолго становиться невидимой и тихонько сворачивать шеи врагам).

В то же время специализировать каждого бойца Insomniac действительно удалось благодаря уникальному фьюз-оружию. У Далтона есть крутой щит, впитывающий в себя пули, которые потом можно, прямо как в «Матрице», запустить обратно во врага. Найа хороша для быстрых стелс-вылазок: целый уровень по-тихому пройти нельзя, но чем больше наемников уберете перед началом перестрелки, тем лучше. Вдобавок у девушки есть винтовка, оставляющая на поле боя черные дыры, засасывающие врагов. Джейкоб обладает самым эффективным оружием в игре — арбалетом со снайперским прицелом, зарядами которого после прокачки можно поджигать противников. Наконец, Иззи вооружена автоматом, кристаллизующим врагов, и умеет устанавливать мобильную медстанцию, поднимающую раненых товарищей (выглядит просто как камень, от которого идут зеленые волны, — что вы хотите, будущее!).

ПОВТОРЮША

Сразу предупредим, что играть одному во Fuse не стоит: искусственный интеллект не блещет, и приходится постоянно переключаться между героями, чтобы как-то скоординировать действия отряда. Достаточно сказать, что смерть одного из напарников во Fuse означает моментальный геймовер, но управляемые компьютером друзья *всегда* в первую очередь бегут поднимать вас. Плевать, что ближайший товарищ умрет через секунду, а у вас таймер еще полный, — скрипт есть скрипт. Из-за этого недоразумения каждая схватка с боссом (особенно с финальным) превращается в настоящую пытку. К слову, когда персонаж оказывается в нокдауне, с анимацией случается что-то странное: ползти можно строго в одном положении. Очень смешно смотреть, как герой, согнувшись в три погибели и не отрывая правую руку от бока, забирается по лестнице спиной вперед.

Если же вы найдете хотя бы одного партнера (а лучше — трех), играть станет гораздо веселее. Fuse есть за что ругать, но с базовыми правилами геймдизайна Insomniac знакомы: здесь вполне себе хорошая баллистика и человеческая система укрытий; даже есть хоть и элементарный, но зрелищный рукопашный бой.

Разнообразные враги пытаются заходить с флангов, закидывают гранатами, перебегают от ящика к ящику, бросаются на вас с кулаками. Снайперы на джетпаках перелетают с крыши на крышу, выбирая место получше. В неподходящий момент атакуют вертушки с бортовыми пулеметами. Мини-боссы — солдаты в экзоскелетах — гоняются за героями с огнеметами, ледометами и гранатометами наперевес (оружие потом можно подобрать), стараясь не подставлять под прицелы уязвимые места. В общем, *структура* Fuse выстроена едва ли не по учебнику «Основы геймдизайна». Все грамотно, не придерешься.

Одна загвоздка. Такая хорошистская прилежность лишила игру своего лица. Прокачка способностей — как у всех, система укрытий — как у всех, перестрелки — как у всех, акробатика — непонятно зачем нужна, но как у всех.

□□□

Из-за общей вторичности постоянно задаешь себе вопрос: зачем я в это играю? Хорошая реализация стрельбы и грамотные уровни есть во многих играх, но что же во Fuse есть такого, что должно привлечь игрока? Увы, ответ неутешительный.

Даже питерцы из **Saber Interactive** понимают, что нужно как-то выделяться. **Inversion** и **TimeShift**, в общем-то, более чем посредственные игры, но идентифицировать их не составляет никакого труда — одна про гравитацию, вторая про фокусы со временем. Fuse же такому определению не поддается. Это не шутер с какой-то забавной фишкой. Это просто шутер. И все. □

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ – НЕТ
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ – НЕТ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ – НЕТ
ЛЕГКО ОСВОИТЬ – ДА

ДОЖДАЛИСЬ?
ЕСЛИ БЫ INSOMNIAC НЕ ОТКАЗАЛИСЬ ОТ ИЗНАЧАЛЬНОЙ ЗАДУМКИ, ИЗ FUSE МОГ БЫ ВЫЙТИ СТИЛЬНЫЙ КООПЕРАТИВНЫЙ ШУТЕР. А ТАК МЫ ПОЛУЧИЛИ ЕЩЕ ОДНУ НЕПЛОХУЮ ИГРУ, КОТОРОЙ ОСТРО НЕ ХВАТАЕТ ИНДИВИДУАЛЬНОСТИ.

ГЕЙМПЛЕЙ: 6
ГРАФИКА: 7
ЗВУК И МУЗЫКА: 6
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 8

РЕЙТИНГ
6,5
«СРЕДНЕ»

ЖАНР
FPS/PUZZLE
ИЗДАТЕЛЬ
FOCUS HOME INTERACTIVE
РАЗРАБОТЧИК
FROGWARES
МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕТ
ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3
САЙТ ИГРЫ
MAGRUNNER-THEGAME.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
DUAL CORE 2,4 ГГЦ, 2 ГБ, 256 МБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
DUAL CORE 2,4 ГГЦ, 4 ГБ, 768 МБ ВИДЕО

Magrunner: Dark Pulse

АНТОН БЕЛЫЙ

СНОВА РАЗБУДИЛИ КТУЛХУ, НЕГОДЯИ!

Magrunner: Dark Pulse запросто могло не быть — релиз игры стал одним из удачных примеров успешного финансирования через Kickstarter. Деньги на проект удалось собрать в первую очередь благодаря заинтересовавшей игроков идее: взять за основу концепцию **Portal**, знаменитой экшен-головоломки от первого лица, добавить к ней пару новых элементов и окутать плотным слоем хоррора и мифологизма.

Вам доведется пройти через тестовый полигон, посетить заброшенную лабораторию со следами экспериментов культистов, а затем еще и выжить на обломках цивилизации в космосе, вдали от родной Земли. Самое интересное, что Magrunner неспешно, на наших глазах, оживляет главный миф Лавкрафта — древнего бога Ктулху. Единственное отличие: в игре он переехал из любимого Инсмута в открытый космос, а так — все такой же устрашающий и злобный!

ФТАГН ИЛИ НЕ ФТАГН?

Начало игры вполне миролюбивое. Могущественная корпорация MagTech собирает семерку добровольцев, готовых пройти спецкурс по подготовке будущих колонизаторов космоса — мэгранеров. Они первыми протестируют технологию магнетической перчатки, а самые успешные станут астронавтами.

Мы играем за одного из добровольцев, Декстера Уорда, стоящего особняком от других кандидатов, — его, в отличие от остальных, не спонсировала ни одна из корпораций, а единственным меценатом выступил шестирукий мутант Гамаджи, наш главный на всю игру друг и наставник.

Вступительная часть Dark Pulse почти дословно цитирует дилогию Portal с несколькими непринципиальными отличиями. После того, как пролетает знакомство с серией комнат-головоломок, испытательный полигон дает сбой, и один из

Декс (на заднем плане) и его подружка Кассандра, репортер LifeNet. Поначалу она относится к нашему герою снисходительно и насмешливо, но вскоре именно он станет ее надеждой на спасение...

Космос (до боли напоминающий Зен из Half-Life). Именно здесь, на расстоянии нескольких метров друг от друга, можно обнаружить окаменевших врагов из параллельного мира и бытовые вещи вроде раскуроченного кузова автобуса.

магранеров погибает. Связь комплекса с внешним миром нарушена, живые трансляции из MagTech обрублены, а герой попадает за кулисы — в разрушенную старую часть комплекса, которая вызывает сильнейшее дежавю с заброшенной лабораторией Aperture Science из **Portal 2**.

Тут-то и выясняется, что вся программа — фарс, дорогостоящее прикрытие для ритуала жертвоприношения, необходимого для возвращения Ктулху в мир людей. Увы, тортик в очередной раз оказался ложью.

Одна рука на всех

Для решения головоломок, а позже и для самообороны, Декс использует чудо-перчатку, способную изменять полярность различных объектов с нулевой (нейтральной) на позитивную (зеленую) и негативную (красную). Предметы с плюсом притягиваются, а с минусом — отталкиваются. При этом все они обладают магнитными полями, которые могут аккумулироваться или пересекаться, вызывая неожиданные последствия. Эти поля отображаются или как конусы, или как цилиндры, в зависимости от особенностей предмета.

На простейшем примере манипуляции с перчаткой выглядят так: Декстер ставит один ящик на другой, заряжает нижний положительной полярностью, встает на верхний и заряжает его отрицательной, — ящик взлетает вверх, после чего мы можем забраться на высокий уступ.

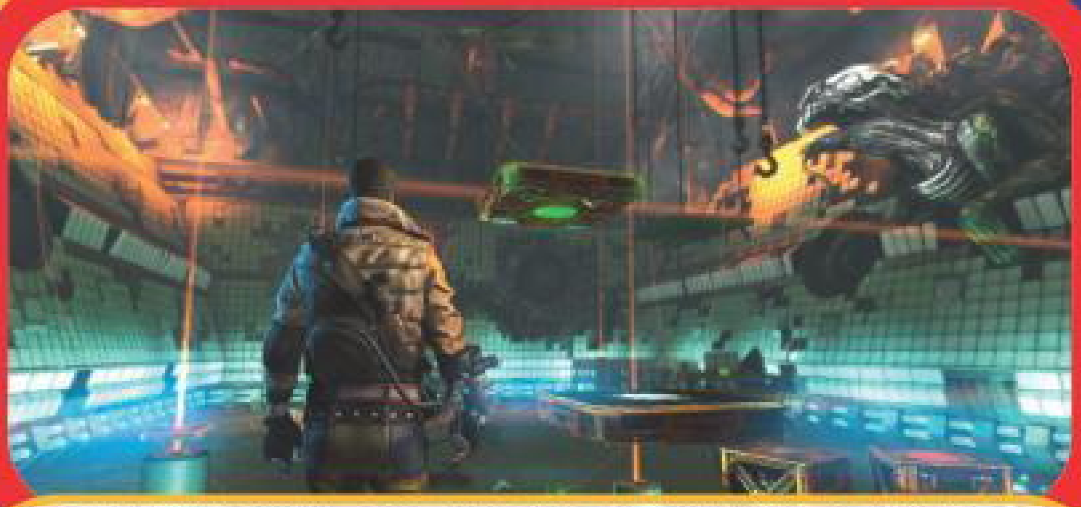
Как и Челл из Portal, магранеру приходится постоянно возиться с кубиками. Их требуется разбирать на детали, чтобы подпитать энергией сразу несколько источников, или, наоборот, собирать цельный куб из фрагментов, закинув его в специальный портал.

Головоломка

В попытках не дать игроку заскучать **Frogwares** постепенно вводят в геймплей новые элементы. К примеру, в середине игры прошивка верной перчатки обновится и у героя появится возможность создавать в любом месте маячки в виде робота-пса Ньютона, усиливающие мощность поляризованных предметов. Чуть позже дебютируют платформы-маятники, которые нужно хитрым образом раскачивать, и взрывоопасные кубики, способные уничтожать монстров. Появятся движущиеся платформы с разными свойствами, лазеры, катапульты...

Особенно сложные головоломки просто-напросто взорвут мозг тем, кто не играл в экшен-пазлы вроде **Quantum Conundrum**, **The Swapper** или **The Ball**. Да что там — даже с подобным опытом вам придется несладко. Приведем в пример одну из тяжелейших задачек в игре (в принципе, она не столько тяжелая, сколько кривая и непродуманная): от вас требуется подхватить непослушный ящик с помощью одной из граней кубика, а затем перетащить его через пропасть на другой конец уровня.

Чтобы решить такую, казалось бы, безобидную головоломку, придется совершить *несколько десятков* «выстрелов» из перчатки, причем *в правильном порядке*, по *мелким движущимся целям*, да еще и успевать в нужные моменты прыгать. Одно понимание пазла может растянуться на долгие минуты (если не часы), но, даже когда вы уже во всем разобрались, легче не становится, так как грани кубика постоянно «глючат», всячески издеваясь над ящиком и меняя его положение. Ситуация в точности напоминает печально известную миссию High Wire из **GTA: Vice City Stories**, где игроку требовалось с помощью вертолетного троса подхватить движущийся по шоссе грузовик.



Разборные кубы, платформы с уникальными свойствами, переключаемые лучи... От многообразия игровых элементов голова идет кругом, и временами кажется, что без помощи YouTube очередную комнату с турелями или прыжковыми лазами пройти не удастся.

Наследие забытого бога

Ближе к финалу преображается не только геймплей, но и обстановка. Декс бродит по висящим в космосе обломкам двух разных миров, наблюдая со стороны за тем, как силы зла выкачивают все соки из его родной планеты. Но спасение Земли отступает на второй план, после того как выясняется, что погибшие родители героя были замешаны в тайных планах главного злодея — ученого Ксандера, того самого, который попал под влияние Ктулху. К нашим платформенным страданиям внезапно добавляется правда о секте «сатанистов», из которой родители пытались выбраться, что выливается в абсурдную перепалку между Декстером и антагонистом: «Эй, да ты ж моих родителей убил!» — «Ага».

Хотя драматическая часть получилась далеко не выдающейся, нужно отметить, что Frogwares сумели удачно вплести богатую мифологию Лавкрафта и его монстров типа Глубоководных (которые в мире Magrunner хоть и произошли от людей, но очень любят ими лакомиться) с космосом и идеями высокотехнологичной антиутопии. Впрочем, совмещать несовместимое им не впервой: семь лет назад студия умудрилась скрестить того же лавкрафтовского Ктулху со вселенной Артура Конана Дойла в **Sherlock Holmes: The Awakened**.

o o o

Magrunner: Dark Pulse сложно рекомендовать всем и каждому. Ритм приключения плавает, как кривая Безье, — здоровый креатив разработчиков здесь соседствует с бедной графикой и местами провальным геймдизайном, вызванным недостатком опыта. В начале интересно, к середине запал пропадает, а в конце игра вновь выходит на хороший уровень.

Для всех, кто знаком с Portal или Quantum Conundrum, MDP рискует показаться вторичной. Но это, честно говоря, не так существенно. Гораздо важнее сам факт, что благодаря Kickstarter мы получили самобытную головоломку с инфернальным богом-осьминогом и чудо-перчаткой. Ни одно издательство в мире не выделило бы на такую игру деньги, а простые игроки — выделили. Мы с вами однозначно наблюдаем один из интереснейших периодов развития индустрии. ■

Реиграбельность	x
Классный сюжет	o
Оригинальность	o
Легко освоить	x

Дождались?

Portal без GLaDOS и, собственно, порталов, зато с Ктулху и рыболюдьми в качестве врагов. У Magrunner достаточно шероховатостей, но любители головоломок точно обрадуются.

Геймплей	7
Графика	6
Звук и музыка	7
Интерфейс и управление	7

Рейтинг

7.0

«Хорошо»

Геворг Акопян

THE WALKING DEAD: 400 DAYS

Круто ты попал на… ТВ?

Жанр
Квест

Издатель/разработчик
Telltale Games

Платформы
PC, Xbox 360, PS3, iOS

Сайт игры
telltalegames.com/walkingdead/400days

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
Pentium 4 2 ГГц,
3 ГБ, 512 МБ видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2 ГГц,
3 ГБ, 1 ГБ видео

На журнальных страницах мы уже не раз отмечали заслуги зомби-сериала Telltale Games: первый в истории видеоигр работающий формат теледрамы, сильный эффект вовлечения, внушительная постановка при минимальных выразительных средствах, важность выбора, доступность.

В свою очередь, самостоятельный аддон **400 Days**, рассказывающий пять уникальных историй новых героев, явственно показал — концепт **The Walking Dead** не работает на «коротком отрезке». В оригинале мы наблюдаем развитие характеров и отношений полюбившихся персонажей, а также последствия своих решений в отдаленной перспективе. Скажем, поступок, совершенный во второй серии, мог найти отражение в четвертой, из-за чего многочисленные диалоги совсем не утомляли — наоборот, держали в напряжении. Ведь ты знал — любое неосторожное высказывание может привести к беде (это ведь не интернет, в конце концов).

В 400 Days решения тоже нужно принимать, но загвоздка в том, что каждый эпизод длится от силы полчаса, за которые невозможно ни толком узнать героя, ни привязаться к нему, ни прочувствовать контекст. Не успеваешь запомнить имя, а тебя уже заставляют сопереживать.

Сами по себе истории весьма неплохи, и это, признаться, только усиливает досаду: любую из них можно было спокойно превратить в мощный трехчасовой выпуск, но потенциал так и остался нереализованным.

Приведем в пример эпизод за Шел и Бекку. Сестры живут с небольшой группой, обосновавшейся в придорожной забегаловке. Продукты, медикаменты и боезапас подвергаются тщательному подсчету, по периметру ведется постоянное патрулирование, на привязи держат «сторожевых псов» — ходячих мертвецов.

Однажды охрана ловит незнакомца на грабеже. Что с ним делать? Отпустить — может выдать местоположение группы. Убить — слишком жестоко. Взять к себе — лишний рот и угроза предательства. Ваше мнение, как обычно, станет решающим, а маленькая Бекка все запомнит и примет к сведению.

Сразу скажем, что выбор абсолютно фиктивный, — в любом случае после инцидента мы видим надпись «Прошло столько-то дней», и на нас тут же обрушивают новость: одна из участниц сообщества хотела бежать, прихватив с собой припасы коммуны, но ее вовремя поймали. На этот раз никакого совещания — нарушительнице моментально назначили смертный приговор. И палачом почему-то должна стать Шел.

Вы можете бежать, можете остаться и совершить убийство, только от этого ничего не изменится. Душевные терзания героини мы не увидим, какой вырастет Бекка — тоже. Что будет дальше с группой? Как она вообще образовалась? Ответов никто не дает.

■ ■ ■

Telltale могли выбрать любую из пяти зарисовок и докрутить ее до полноценного отличного эпизода, но предпочли сделать концептуальный сборник рассказов. В целом за каждой историей все равно интересно наблюдать, но прохождение не приносит должного удовлетворения. В том, что выбор в 400 Days несет гораздо меньше последствий, чем в основном сериале, нет ничего хорошего, но это не так критично. Хуже другое: ввиду укороченного хронометража концепция перестала работать, герои и происходящие с ними события не вызывают никаких эмоций. В конце концов, где вы видели притянутый за уши спин-офф телесериала, состоящий из одного эпизода?

Ждем полноценный второй сезон с Ли и Клементиной, а лучше — с новыми героями. ■

Эдди — самый запоминающийся персонаж 400 Days. Этот крайне истеричный любитель травки с одинаковой периодичностью то выводит из себя, то заставляет смеяться.

Экшен никак не изменился: вовремя жмем на активную точку (как правило, рожу врага) да ускоренно долбим по кнопке.

✗ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Кастрированный The Walking Dead. 400 Days подтверждает, что без стержня — проработанных и развивающихся персонажей — концепция сериала перестает работать.

ГЕЙМПЛЕЙ: 6
ГРАФИКА: 6
ЗВУК И МУЗЫКА: 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ
6.5
СРЕДНЕ

Жанр
Стратегия

Издатель
Focus Home Interactive

Разработчик
Eugen Systems

Мультиплеер
Интернет

Платформа
PC

Сайт игры
wargame-ab.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
Dual Core, 2 ГБ, 256 МБ видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Dual Core, 2 ГБ, 1024 МБ видео

Алексей Пилипчук

WARGAME: AIRLAND BATTLE

Шахматы на земле, на воде и в воздухе

Wargame: AirLand Battle — одна из тех игр, которые проще всего охарактеризовать фразой «не для всех». Освоиться в ней далекому от жанра человеку будет невероятно трудно, но если все-таки разобраться, то вам откроется очень и очень глубокая стратегия.

В своем новом проекте **Eugen Systems** решили дать возможность любому желающему переписать события холодной войны. По версии разработчиков, в 1981 году страны ОВД и НАТО так и не сумели найти компромисс, что, в свою очередь, вылилось в полноценный конфликт в Северной Европе. Нам предлагают четыре кампании, по две на каждую из сторон. То, как вы с ними справитесь, и выявит победителя столкновения.

Тактический режим напоминает совет генералов: мы сидим над раскрашенной в разные цвета глобальной картой и вершим судьбы целых государств, выбирая, куда направить войска в первую очередь. Например, захватите порт — получите преимущество на море, а если повезло отвоевать аэродром, то сможете усилить воздушные силы. Это такая шахматная партия, где любая ошибка может обернуться сокрушительным шахом и матом.

Несмотря на свое название, AirLand Battle — не чистокровный варгейм, в игре нашлось место и яростным сражениям в реальном времени, напоминающим **World in Conflict**. Никакого строительства базы или добычи ресурсов, чистая тактика. Просто наплодить солдат и задавить врага числом получается редко, здесь нужно думать головой, правильно расставлять каждого юнита, грамотно устраивать засады и просчитывать все свои действия задолго наперед.

Свои коррективы может внести любая незначительная деталь: не вовремя начавшийся дождь, поломка техники, недостаток топлива. А уж если лидер страны внезапно свалится с инфарктом, моральное состояние армии неминуемо ухудшится.

Авиация — главное нововведение AirLand Battle (а это уже вторая игра серии — первая вышла в прошлом году и носила подзаголовок **European Escalation**). Вызвал истребитель, указал цель, и пилот буквально в считанные секунды нанесет удар, скроется за горизонтом и тут же начнет подготовку к следующему заходу. Всего несколько таких обстрелов способны переломить ход сражения, но победить исключительно авиаударами не выйдет: на покупку, заправку и починку «птичек» уходит куча времени и денег, да и промахнуться немудрено.

К слову, Wargame — настоящий рай для любителей техники. Тут вам и десятки танков на любой вкус, и внушительный парк вертолетов — моделей столько, что проще перечислить, чего в игре нет. Людям «не в теме», правда, будет трудно понять, для каких условий подходит тот или иной экземпляр или почему конкретно этот истребитель дороже другого. Зато истинные фанаты милитаристской тематики будут в восторге.

■ ■ ■

У Eugen Systems вышла выдающаяся стратегия. По-хорошему хардкорная, умная и глубокая. Не хватает разве что дружелюбности к игроку и… какой-то изюминки, что ли, которая бы выделила Wargame из толпы. Поклонники жанра уже давно прошли сингл и с упоением сражаются в мультиплеере на двадцатерых, а вот остальные проект попросту не заметили. Что ж, их потеря. ■

Несмотря на достаточно скромный бюджет, выглядит игра очень достойно.

Жаль только, что большую часть времени за ходом войны предстоит наблюдать либо с высоты птичьего полета, либо любуясь глобальной картой.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✘ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Отличный сплав варгейма и RTS, доказывающий, что лучшие стратегии все еще остаются прерогативой PC.

ГЕЙМПЛЕЙ: 9
ГРАФИКА: 8
ЗВУК И МУЗЫКА: 7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ
8.0
ОТЛИЧНО

Алексей Пилипчук

MOTOGP 13

Известная серия наконец-то встала на ноги

Жанр
Гонки

Издатель/разработчик
Milestone

Мультиплеер
Интернет

Платформы
PC, Xbox 360, PS3, PS Vita

Сайт игры
motogpvideogame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

Dual Core 2,4 ГГц,
1 ГБ, 256 МБ видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Dual Core 2,4 ГГц,
4 ГБ, 512 МБ видео

Студия **Milestone** за время своего существования умудрилась откровенно испохабить немало игр по известнейшим гоночным лицензиям — WRC, Superstars V8 Racing, SBK, Motocross World Championship. Поэтому можете представить наше удивление, когда выяснилось, что итальянцы не только не опозорили славное имя **MotoGP**, но и сумели реабилитировать серию после надругательства **Monumental Games**. Напомним, последние сделали буквально все, чтобы загнать некогда процветающий франчайз в могилу.

Пусть миланцы и обделены большим талантом, время от времени они что-то неплохое, да выпускают. MotoGP 13 — как раз такой случай. Заметно, что после невнятных **WRC 3** и **MUD** разработчики наконец-то попробовали сделать настоящий симулятор без всяких скидок, а не очередные легкомысленные гоночки. Никакого тюнинга, раздражающей музыки и прочей мишуры — в этот раз все подано с предельно серьезной миной, начиная с экрана загрузки и заканчивая управлением мотоциклами.

До этого именно физика постоянно становилась главным камнем преткновения серии на пути к успеху, теперь же к ней меньше всего претензий. У мотоцикла чувствуется подвеска, при резких поворотах его реалистично заносит, а сам гонщик в кои-то веки правдоподобно перемещает свой вес. На месте тут и неплохо функционирующие тормоза (как задний, так и передний) и достаточно детальные настройки сложности.

А вот разницу между мокрой и сухой трассами Milestone передать практически не удалось — мотоцикл едет одинаково в любую погоду. Добавим, что игре также не хватает ощущения скорости: на спидометре мелькают какие-то фантастические цифры, а ты спокойно разглядываешь окрестности и разве что не насвистываешь песенки.

В остальное время MotoGP 13 демонстрирует классическую программу гонок по лицензии — узнаваемые байки, трассы и, самое главное, пилоты. Вам дадут сразиться с Валентино Росси, Хорхе Лоренцо, Дани Педросой и другими известными спортсменами.

С режимами тоже все в порядке. Мультиплеер, заезды на время, одиночные Гран-при и полноценная карьера с созданием своего гонщика. Последняя практически целиком слизана с **F1 2010** и ее продолжений — прогулки по боксам, посиделки в собственном офисе, чтение почты от боссов и менеджера, — дежавю неминуемо, но само путешествие к заветному чемпионскому титулу от этого скучнее не становится.

Самым же слабым местом проекта стало техническое исполнение. В то время как **Codemasters** от скуки уже занялись рисованием белок, перебегающих дорогу в **GRID 2**, MotoGP по-прежнему напоминает гостя из прошлого десятилетия — слишком уж бедно выглядит игра. Хотя некоторый прогресс по сравнению с предшественниками все-таки есть: звук моторов уже не столь сильно напоминает визг газонокосилки, а мотоциклы и гонщики выглядят вполне достойно. Такими темпами, глядишь, к следующему году дождемся нормального освещения и постэффектов.

■ ■ ■

Новейшая часть серии оказалась лучше своих предшественниц, но все-таки смотрится блекло по сравнению с едва ли не эталонной MotoGP 07 (вышедшей, на минуточку, шесть лет назад) от **Climax**. Игра не добирает по мелочам. Ей не хватает оживленной толкучки механиков на стартовом поле, энергичных, нормально анимированных зрителей, со вкусом подобранного саундтрека, драйва, в конце концов. В MotoGP 13 все выполнено пристойно, но без любви и огонька в глазах. Впрочем, после стольких невменяемых выпусков мы и этому рады. Играть, по крайней мере, теперь можно без мучений. ■

Как ни странно, повторы — одна из немногих вещей, получившихся у итальянцев лучше, чем у их конкурентов.

В режиме карьеры в престижную лигу MotoGP вас сразу никто не пустит, сначала придется покорить Moto2 и Moto3.

- ✘ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Гоночный симулятор с россыпью недостатков, который, однако, имеет все шансы понравиться фанатам MotoGP и просто любителям мотоциклов.

ГЕЙМПЛЕЙ: 7
ГРАФИКА: 6
ЗВУК И МУЗЫКА: 6
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ
6.5
СРЕДНЕ

Жанр
Пытка

Издатель/разработчик
Deep Silver

Платформы
PC, Xbox 360, PS3

Сайт игры
ridetohell.deepsilver.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo 2,4 ГГц,
2 ГБ, 256 МБ видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,8 ГГц,
4 ГБ, 512 МБ видео

Станислав Иванейко

RIDE TO HELL: RETRIBUTION

Дорога в ад

Ride to Hell: Retribution — игра уникальная. В том плане, что настолько убогих поделок мы не видели уже очень давно. Казалось, надежды на релиз проекта уровня **Lada Racing Club** или **Postal 3** уже не осталось, однако **Deep Silver** не просто повторили уровень этих тяжеловесов — они умудрились задать новый стандарт отвратительности в игровой индустрии.

Байкер Джейк Конуэй мстит за убийство своего брата, разбираясь с разными мотоклубами. Сюжет подается в роликах, которые практически лишены аудиоряда, — на фоне звучит только ужасная музыка и речь героев (произносимая, кстати, невпопад с артикуляцией). Персонажи выглядят под стать: пластиковые волосы, несгибающиеся ноги, квадратные лица, пустые глаза.

Геймплей делится на три части, одна хуже другой: покатушки на байке, драки и перестрелки.

Поведение мотоцикла не просто плохое, его и нет как такового. Привычное сравнение с куском мыла в раковине было бы комплиментом, которого физика здешних чопперов недостойна. Железный, простите, конь практически парит над дорогой, ему нипочем кочки, выбоины и даже целые заграждения. Без разницы, едете вы по асфальту, гравию или песку, — мотоцикл управляется одинаково никчемно. Подвески нет, тормоза неестественные, а разгоняется байк словно какой-нибудь Ducati 999, а не тяжелый медленный чоппер. Да и какие могут быть разговоры о физической модели, если герой не падает даже после лобового столкновения с тягачом, — экран просто гаснет, а затем следует мгновенное восстановление.

Из-за всего этого желания возиться с мотоциклом не возникает, хотя возможностей для улучшений предостаточно. Можно даже поменять воздушный фильтр, но смысла в этом, как вы понимаете, никакого.

«Боевая система» — слишком громкое описание для блока, удара ногой, рукой и одного незрелищного добивания. Схватки всегда проходят по одинаковому сценарию: пробить защиту, дубасить кулаками, увернуться, снова двинуть ногой в живот... и так до момента, когда поверженный враг, неестественно дергая конечностями, утонет в текстурах. Между прочим, каждый ваш удар сопровождается снопом искр и какой-то белой ленточкой-спецэффектом, призванным, видимо, подчеркнуть силу атаки.

Что касается перестрелок, то здесь главной проблемой выступает ужасная камера. Во-первых, и это подлинный архаизм, когда вы двигаете прицел, герой крутится вместе с ним вокруг своей оси, переминаясь с ноги на ногу, — такого, кажется, уже не встретишь нигде. Во-вторых, камера почему-то все время старается показать широкий затылок главного героя. Из-за этого не получается толком прицелиться, просто не видишь ничего перед собой. Впрочем, смерть вам вряд ли грозит: байкеры-враги часто мажут с близкого расстояния, можно даже не прятаться за укрытиями.

■ ■ ■

Развернуть мотоцикл и сбежать из этого кошмара нельзя, игра упрямо заставляет следовать к очередному складу или бару, где ждут клонированные прямоугольные амбалы. Проходить Ride to Hell физически неприятно, в ней раздражает абсолютно все. Это настолько плохой экшен, что хуже просто быть не может. Остается лишь позавидовать смелости Deep Silver, — мало кто решился бы показать такое убожество людям, не то что просить за него деньги. ■

Мотоцикл и по такой дороге едет как по хайвею. Поведение байка всегда одинаковое.

Угловатые бицепсы героя покрыты татуировками, рисунок которых трудно разобрать — текстуры невероятно размыты.

✗ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Потрясающая в своей бездарности игра. Хотите увидеть по-настоящему плохой экшен — запустите Retribution. А лучше не запускайте.

ГЕЙМПЛЕЙ: 2
ГРАФИКА: 3
ЗВУК И МУЗЫКА: 2
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 3

РЕЙТИНГ
2.0
ЖУТЬ

Подготовили Максим Иванов, Ян Кузовлев

ШЕСТЬ МОБИЛЬНЫХ ИГР, О КОТОРЫХ МЫ ХОТИМ ПОГОВОРИТЬ

IESABEL

Платформы: *iOS, Android* **Цена:** *66 руб.*

Несмотря на то, что **Iesabel** вышла на мобильных платформах, ощущения от этой экшен-RPG те же, что и от доброй половины PC-игр: ужасная оптимизация, постоянные вылеты, даже ползунок графических настроек на месте.

И все же цель оправдывает средства — на максимальных параметрах игра с легкостью утрет нос даже **Dungeon Hunter 4**. Использование заклинаний и особых умений приносит эстетическое удовольствие — так красиво выглядят сопровождающие магию спецэффекты. Локации жутко детализированные и запоминающиеся, авторы вырисовывали все, вплоть до мелочей. Проработана даже физика травы: если приглядеться, можно увидеть, как раздвигаются или приминаются под ногами вашего персонажа стебли, когда тот продирается сквозь чащи и луга. Правда, подобная роскошь iPhone 5 не по зубам. Нормально оценить всю прелесть игры не удастся даже обладателям топовых Android-устройств. Iesabel, как и в свое время **Crysis**, сделана на вырост, под будущие поколения планшетов и телефонов. Намерения благие, вот только за ними усматривается самая обычная лень: оптимизировать игру под разные экраны и платформы — тяжкий труд, так почему бы его не избежать?

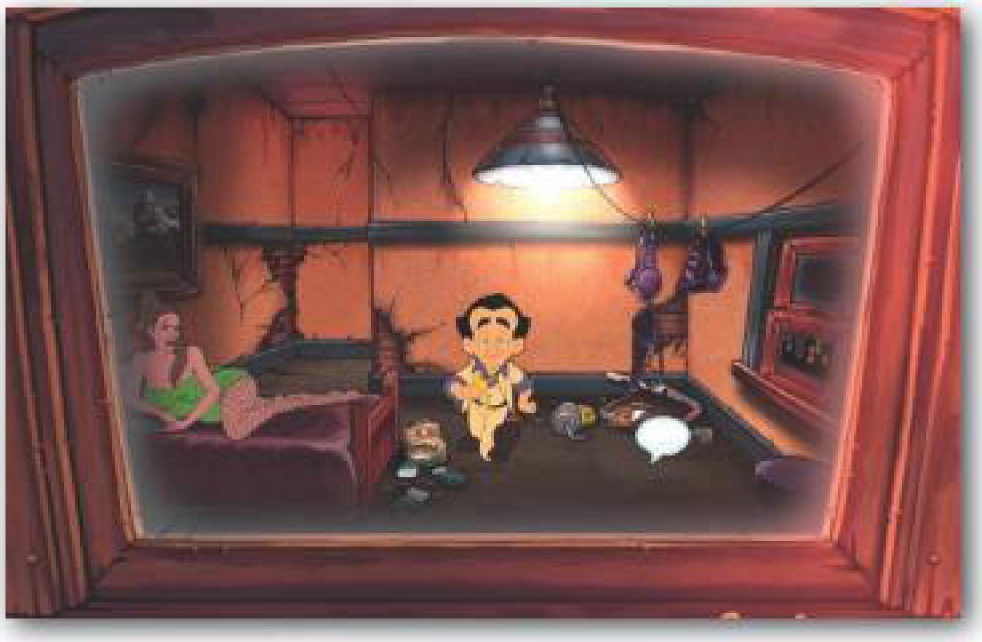
Но если отстраниться от графики, то во всем остальном Iesabel сильно уступает злосчастному Dungeon Hunter 4. В игре всего два класса — воин и ведьма, — что, согласитесь, маловато. Расстраивает и отсутствие комбо, из-за чего все бои сводятся к монотонному тапанью по одной кнопке.

Прокачка чересчур линейна, о ветвистом древе заклинаний можно забыть. Кроме того, разработчики не учли прописные истины ролевых игр: выпавший из врагов лут никак не обозначается. На маленьком экране смартфона предметы приходится выискивать чуть ли не с лупой, иногда и не отличить, что это — заслуженный трофей или элемент окружения.

Но самое печальное, что игра просто-напросто недоделанная, — в Iesabel всего один акт. Авторы обещают добавлять по эпизоду в месяц, но толку-то? За игру мы платим сейчас и хотим сразу получить достойный продукт. Не в этот раз.

LEISURE SUIT LARRY: RELOADED

Платформы: *iOS, Android* **Цена:** *169 руб.*



Kickstarter и впрямь многое изменил в игровой индустрии. Кто бы мог подумать, что во времена, когда балом правят опросы таргет-групп, а производство бесчисленных сиквелов, кажется, уже никого не беспокоит, в мире найдется место для Ларри Лафера — героя легендарной серии о приключениях сорокалетнего девственника. Последняя игра с участием Ларри вышла еще в 1996 году, и с тех пор серия ходила по рукам. Сначала права попали к **High Voltage Software**, а затем — к **Team17**, которые принялись клепать откровенный ширпотреб про племянника главного героя.

И вот, спустя семнадцать лет, оригинальный Ларри вернулся. На этот раз — с привлечением создателя сериала Эла Лоу. **Reloaded** — ремейк ремейка **Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards** (который, в свою очередь, является своеобразным ремейком). **Replay Games**, авторы очередного воплощения лысеющего ловеласа, выполнили свою работу на совесть. Игру заново перерисовали, осовременили и расширили за счет нового контента.

Другой вопрос, так ли уж необходимо было это переиздание? Reloaded, безусловно, выглядит красиво, особенно на устройствах с Retina-дисплеем, но, хоть Replay Games и сохранили стилистику оригинала, перенеся в игру все до деталей, очарование квестов золотой эпохи **LucasArts** они передать все-таки не смогли (хотя очарование, конечно, вещь эфемерная и весьма субъективная).

Нового материала — кот наплакал, но преданных фанатов, столько лет ждавших звездного камбэка, обрадуют и такие крохи, как специально написанные для ремейка шутки (и они действительно смешные, особенно на фоне отщепенческих **Magna Cum Laude** и **Box Office Bust**, в которых нас морили самым что ни на есть пердежным юмором), небольшие изменения в геймплее и финальное соло на саксофоне в исполнении несравненного Эла Лоу. Впрочем, от переиздания большего и не требовалось. Главное — сохранили атмосферу и головоломки из оригинальной игры (не стали вырезать даже тест на возраст, ставший фирменной фишкой серии).

Хочется верить, что это не последняя наша встреча с Ларри Лафером, и Эл, вдохновившись успехом, возьмется за полноценное продолжение.

ICEBREAKER: A VIKING VOYAGE

Платформы: *iOS, Android* ***Цена:*** *33 руб.*

Компания **Rovio** уже давно вышла за рамки мобильного бизнеса и теперь чем только не занимается: строит тематические парки, продает мягкие игрушки, выпускает собственную газировку. А теперь и продюсирует игры. Студия организовала Rovio Stars — программу, призванную помочь довести творения начинающих разработчиков до ума. Игры попадают к Rovio на поздних этапах, и финнам нужно решить — дать проекту зеленый свет или же указать на ошибки и отправить на переделку.

Icebreaker: A Viking Voyage — первая ласточка Rovio Stars. Уж не знаем, задумывали ли **Nitrome** свою игру в том виде, в каком она попала в App Store, или же сказалось влияние авторов «Злых птиц», но Viking Voyage видится нам идеальным сплавом **Angry Birds** и **Cut the Rope**: выглядит и управляется игра примерно как первая, но от вас требуется распиливать блоки со льдом и рубить канаты как во второй. Звучит странно, но работает.

Icebreaker следует непреложным заветам казуальных развлечений: она незатейливая, простая в освоении и вместе с тем страшно затягивающая. С внешним видом тоже никаких экспериментов, вас ждут приятная рисованная графика и карикатурные человечки. Ярко, цепко, но без художественных откровений, просто еще один тайм-киллер, которых что в App Store, что в Google Play пруд пруди.

Вторичность — основной недостаток A Viking Voyage. То есть нарезать ледышки и освобождать викингов интересно, да и создателей стоит похвалить за неплохой юмор и попытку привнести в игру хоть какую-то нелинейность (иногда в меню выбора уровней вы будете встречать «развилки» и сможете сами выбирать, какой этап пройти первым), но тех, кто уже знаком с вездесущими птичками и Ням-Нямом, так легко завлечь не удастся — наелись. Пусть даже в Icebreaker в десятки раз больше необычных геймплейных ситуаций, чем в очередном спин-оффе Angry Birds.

RYMDKAPSEL

Платформы: *iOS, Android* ***Цена:*** *129 руб.*

Rymdkapsel — одна из тех минималистичных игр, по взгляду на которую совершенно невозможно объяснить, что это, вообще говоря, такое. Неподготовленный человек увидит бескрайний космос, аккуратные тетрамино с белыми прямоугольниками на плоскости и абстрактные монолиты. Все, можно сходить с ума и бежать по кругу.

При более внимательном ознакомлении выясняется, что из знакомых по **Tetris** фигур в Rymdkapsel выстраивается космическая база. Поначалу в вашем распоряжении всего лишь два условных астронавта, на плечах которых лежит создание инфраструктуры станции. Мы постепенно прокладываем дороги, возводим аванпосты, реакторы и фермы. Налаживаем поставку ресурсов, снабжаем новых жителей едой. Чем больше ваша команда, тем эффективнее продвигается дело, — напрямую управлять рабочими нельзя, мы, как в **Dungeon Keeper**, только указываем сферу деятельности или место и тип постройки.

Форма у блоков произвольная, но интуитивно пытаешься складывать здания и дорожки компактнее, чтобы не занимать лишнее место. Тем более что на базу периодически налетают волны инопланетян, и астронавтам необходимо вовремя добираться до защитных сооружений.

Казалось бы, рационально застраивайся, не подпускай врага — и дело в шляпе. Но бытовая логика здесь совсем не работает. Rymdkapsel не позволяет отсидеться, здесь нужно активно осваивать окружающее пространство: некоторые ресурсы ограничены, тогда как агрессия инопланетных захватчиков постоянно растет. Если после вражеской атаки не успеть донести продовольствие до жилых помещений, то погибшие люди не восстановятся и, соответственно, у вас останется меньше шансов пережить следующую волну.

Таким образом нехитрая стратегия про планирование базы превращается в жесткий инструмент прессинга игрока, причем она выполняет свое назначение намного лучше, чем любой другой проект в жанре Tower Defense, хотя формально Rymdkapsel им не является.

PRINCE OF PERSIA: THE SHADOW AND THE FLAME

■ ***Платформы:*** *iOS, Android*
■ ***Цена:*** *99 руб., 99,99 руб.*

Студию **Gameloft** можно охарактеризовать меткой русской пословицей: «Сила есть — ума не надо». Игры французов всегда удавались с технической стороны: хорошая графика, отменная оптимизация, обилие возможностей. В конце концов, именно Gameloft одними из первых начали экспериментировать с открытым миром на мобильных платформах. Но если с формой у парижан все хорошо, то с содержанием явные проблемы. Они понятия не имеют, как сделать игроку интересно, у них не получается собрать из разрозненных деталей целостную игру, увлекательную от начала и до конца.

Однако новый **Prince of Persia** — случай особый. Это не собственная разработка студии, а ремейк **The Shadow and the Flame**, последнего из двухмерных «Принцев».

Механику авторы решили не трогать, и вместо этого сосредоточились на том, что получается у них лучше всего — на визуальной стороне. Получилось здорово. Усилиями французов Принц переехал в честное 3D и ничего от этого не потерял. Даже наоборот — приобрел. Суть не в количестве полигонов или сверхчетких текстурах, игра подкупает художественными деталями и живописными декорациями: ночное небо Востока завораживает густыми тучами, а дворцы удивляют своим богатым убранством — настоящая арабская сказка. Все в The Shadow and the Flame пропитано восточным духом, от мрачных подземелий, таящих в себе немало опасностей, до городских улочек. Пожалуй, именно так бы выглядел **Aladdin**, если бы вышел в наше время.

К сожалению, за внешней прелестью не скрыть главного. С момента своего выхода The Shadow and the Flame сильно устарела. Прыгать и исследовать уровни все так же интересно, а вот сражаться, увы, не очень. Бои предельно линейны и быстро надоедают: атакуем, пока враг открыт, уходим в блок, когда он сам намеревается напасть. Увидели мигающую иконку — защищайтесь, а затем приступайте к комбо-добиванию. Все бы ничего, вот только эти нехитрые действия приходится повторять раз за разом без каких-либо вариаций.

The Shadow and the Flame из тех игр, которые в динамике выглядят гораздо лучше, чем на скриншотах.

В труднодоступных уголках уровней обычно лежат зелья. Как и в оригинале, целебные снадобья здесь на вес золота.

Но хуже всего битвы сразу с двумя противниками. Принц теряет свою сноровку и превращается в неуклюжего, неповоротливого тюфяка. Медленно, с задержкой в две-три секунды, реагирует на движения ваших пальцев, а иногда и вовсе их игнорирует.

Случается такое и вне битв. Не сосчитать, сколько раз Принц падал в пропасть из-за неотзывчивого управления. Экран условно разделен на две части: левая отвечает за передвижения персонажа, а правая — за прыжки и атаки. Вот и получается, что, пока герой развернется в нужную сторону, успеет проворонить несколько предательских уколов в спину.

Попадания съедают значительную часть здоровья, поэтому стоит отхватить пару-тройку раз, и все — начинайте уровень заново или, при наличии особых зелий, с чекпойнта. Лучшая тактика — не обращать внимания на обидчика сзади, вовремя глотать зелья, восстанавливающие жизненные запасы, и рубить стоящего перед вами врага.

■■■

The Shadow and the Flame — это качественное переиздание, но никак не ремейк. Игра красиво выглядит и работает без сбоев, а вот назвать ее увлекательной, увы, больше нельзя. Время не стоит на месте.

DEUS EX: THE FALL

■ ***Платформа:*** *iOS*
■ ***Цена:*** *229 руб.*

По случаю выхода **Deus Ex: The Fall** в интернете поднялся страшный вой, мол, как так, зачем вместо нормального сиквела делать недоразумение для смартфонов и планшетов, геймдизайнеры и издатель обязательно должны совершить ритуальное самосожжение или лечь на пол и молча умереть. А вот для апологетов iOS новость оказалась крайне приятной: в последнее время крупные компании все чаще выпускают на платформе что-то посложнее «**Крокодильчика Свомпи**». При этом The Fall не порт вроде **XCOM** или **Frozen Synapse**, а эксклюзивный проект.

Впрочем, оценивать игру как абсолютно самостоятельную не получается — она продолжает историю романа Deus Ex: Icarus Effect. Напомним, главный герой книги, Бен Саксон, примкнул к «Тиранам», группе наемников, и страшно разочаровался в их методах (догадаться по названию в намерениях ребят было, конечно, сложно). В результате Бен оказывается в бегах и укрывается в Коста-Рике — именно там и происходят основные события The Fall.

В отличие от Адама Дженсена, Саксон вынужден постоянно принимать нейропозин, иначе аугментации будут отторгаться организмом. В попытках найти лекарство и разобраться в принципах поставки медикаментов на улицы Коста-Рики герой проведет около шести часов.

При переходе в портативный формат механика Deus Ex не претерпела заметных изменений: все так же прячемся, изучаем уровни, изредка пользуемся аугментациями. Удивительно, но игра в некоторые моменты напоминает самый настоящий **Invisible War**, только с более компактными картами.

Аугментаций у Саксона меньше, чем у Адама Дженсена. Чаще всего герой полагается на невидимость.

По традиции один из путей в помещение всегда ведет через тесную вентиляцию.

В остальном у The Fall серьезные проблемы с темпом. Первые несколько часов все очень неспешно, как будто играешь в квест. Перемещаешься по небольшому хабу, общаешься, читаешь чужие письма, выполняешь поручения, совсем редко устраняешь противников — не шибко увлекательно. Уже едва ли не засыпаешь… как тут архитектура помещений резко становится запутанной, а количество противников на квадратный метр увеличивается в десять раз.

В таких жестких условиях скрытное прохождение явно в приоритете, но стелс никогда не становится сложным из-за технических ограничений платформы. Если оглушить или убить неприятеля, его тело через две секунды растворится в воздухе — то есть пропажи никто не заметит. Представьте помещение с толпой врагов; вы прячетесь за углом, к вам медленно приближается часовой. На дисплее появляется кнопка оглушения бедняги. Нажимаем. Стартует неинтерактивная сценка: Бен выходит из-за укрытия, кажется, его видит вся охрана в комнате, но ему все равно — он хватает противника и от души бьет по голове. Сценка закончилась, противник повержен и лежит на полу, а герой как был за углом, так и остался.

Для любителей действовать в лоб в игре припасен целый арсенал орудий смертоубийства, такого даже в Human Revolution не было, — только плазменных винтовок три, а ведь есть еще позолоченный пистолет, дробовик, арбалет, шокер и другие радости маньяка. Оружие приобретается прямо на месте за внутриигровую валюту. Впрочем, пользоваться волшебным магазином разработчики не заставляют, всю игру можно спокойно пройти, почти ни в кого не стреляя.

■■■

Если вы по каким-то причинам еще не поиграли в The Fall, лучше не спешите тратить свои деньги. Это ни в коем случае не плохая игра, и уже тот факт, что iOS-проект мы сравниваем со «взрослыми» версиями, — огромный комплимент, но проблемы у нее все равно имеются. В отличие от дополнения **The Missing Link**, где сложность была выверена идеально, мобильный Deus Ex значительно упрощен. Более того, его история не закончена: вместо финала пишут «to be continued», обещая новый кусок сюжета.

Хочется надеяться, что в продолжении исправят текущие ошибки и, наконец, завершат историю Бена Саксона. Вот тогда это будет обязательная покупка.

ARMED HEROES

■ ***Жанр:*** *MMOG, Ролевая игра* ■ ***Издатель в России:*** *Koram Games Ltd.* ■ ***Разработчик:*** *EGLS Ltd.* ■ ***Платформы:*** *iOS, Android* ■ ***Цена:*** *Бесплатно*

Дефицита MMOG на мобильных платформах в последнее время не наблюдается. Другое дело, что играть приходится на чужеземных серверах в окружении непонятных личностей. Куда приятнее было бы рубить нечисть в окружении русскоязычной аудитории. И очень скоро у нас появится такая возможность: российский запуск **Armed Heroes** — видной кроссплатформенной мобильной онлайновой ролевой игры — должен состояться в ближайшие месяцы.

Бета-тест для жителей России открыли еще 24 июля. Любой желающий может скачать русский клиент из GooglePlay и выбрать из списка отечественный сервер. Главное удержать себя от безудержного «кача»: перед запуском финальной версии, как водится, все аккаунты будут удалены, и весь достигнутый прогресс пропадет. К моменту выхода этого номера в продажу, Armed Heroes станет доступной и пользователям iOS

Китайские разработчики из **EGLS** два года усердно ковали игру по лекалам лучших образчиков жанра. Иконой для них стала **World of Warcraft**, а **Torchlight** выполняла роль паникадила. К слову, авторы последней даже успели разобидеться на пекинскую студию, обвинив в избыточных заимствованиях и особой любви к некоторым классическим ролевым монстрам. Впрочем, претензии выглядят надуманными: как если бы один автопроизводитель обвинил другого в том, что у машины конкурента колеса отчего-то тоже круглые.

Сюжетная подоплека не блещет сценарными изысками, изобилуя фэнтезийно-ролевыми штампами. Нам поведают душераздирающую историю пробуждения Бога Зла и наступления эпохи Тьмы. Семь сотен лет народы жили в мире и благоденствии. За это время все герои либо выродились, либо скатились вниз по социальной лестнице в местных тавернах. Тем временем некий алхимик изобрел механического зверя-террориста, чтобы взорвать к чертям весь мир, Сын Хаоса готовит кровавое жертвоприношение своему папаше, а Владыка Монстров «откинулся» из чертогов Ада, где отбывал заключение.

Депортировать эту братию за пределы средневекового европейского королевства (прообразом разработчики почему-то называют Древнюю Грецию) предстоит уже нам. На выбор шесть классов: маг, лучник, воин, некромант, рыцарь и убийца. У каждого более сотни активных и пассивных навыков, развивая которые игрок формирует уникальный стиль игры. На старте планка прокачки ограничена сороковым уровнем, но позднее будет поднята до шестидесятого. Чтобы ускорить развитие персонажа, перед началом каждого похода за скальпами разрешается выбрать один из четырех уровней сложности. На высшем в одиночку выстоять практически невозможно, и лучше заручиться поддержкой других игроков.

Помимо привычной бесчисленной фэнтезийной живности (мутировавших животных и насекомых) в расход пойдут желтое желе и, не побоимся этого слова, терминатор T8000. Разработчики особенно гордятся инстансом, во время прохождения которого игроку предстоит почувствовать себя средневековым танкистом. Придется научиться лихо маневрировать на боевой машине между энергетических столбов — эдакими огромными батарейками для терминатора и его приспешников. Увидим ли мы в конце битвы легендарные кадры самоуничтожения в кипящей лаве и культовый «палец вверх» — пока неясно. Надеемся, что нет.

Еще больший накал страстей ожидается на инстансе «Области Тьмы». Разработчики обещают сражения невероятных масштабов с участием сразу нескольких боссов. Каких — не рассказывают, однако заверяют, что светлые лики местных противников врежутся в память надолго.

Управление завязано на привычных для любого мобильного игрока виртуальных джойстиках: слева кнопка перемещения, справа — атаки. Чуть выше — веер маленьких кнопочек с дополнительными функциями: особая атака, выбор собеседника, информация о текущем задании и одно из возможных мирных занятий (рыболовство, кулинария, раскалывание предметов для извлечения всяких полезностей, кузнечное дело). Труднее разобраться во внутреннем меню: избежать россыпи кнопочек, вкладок и иконок, свойственных любой MMOG, не удалось. В результате могут возникнуть проблемы, если ваши пальцы толще, чем у анорексичной модельерши.

Технически игра не пытается тягаться с конкурентами за титул самой-самой, но и не выглядит аутсайдером. В основе лежит движок собственного покроя, выдающий вполне себе сносную картинку. Если вы решите ознакомиться с Armed Heroes до официального запуска, будьте готовы к периодическим лагам и временным проблемам с запуском приложения. Работы по калибровке кода еще ведутся.

Локализацией занимались люди из Koram Games. Двадцати дней, которые были на это затрачены, как показала практика, все же недостаточно. Периодически попадаются нелепые предложения и странные формулировки. Кроме того, скверная подгонка текста под размеры игровых меню мешает комфортному восприятию: строчки расползаются, осмысленных переносов мало.

■ ■ ■

Перед нами отнюдь не прорывной проект, но у игры есть свои козыри, которыми она способна удивлять. Кроме того, мобильные MMORPG с официальной поддержкой в нашей стране — большая редкость. Недаром у Armed Heroes уже сложилось постоянное комьюнити, которое с гиканьем носится по просторам виртуальных городов в ожидании скорого официального запуска. ■

РЕДАКЦИЯ РЕКОМЕНДУЕТ!

МАГАЗИНЖУРНАЛОВ.РФ

ЖМИ!

ИГРОМАНИЯ

200* РУБЛЕЙ

МИР ФАНТАСТИКИ

190* РУБЛЕЙ

ВОВРЕМЯ Если журнал заказан заранее, он будет отправлен вам одновременно с началом розничных продаж

В НАЛИЧИИ При оформлении вами подписки мы позаботимся, чтобы ваш экземпляр был напечатан и никому, кроме вас, не достался

УДОБНО Вы можете заказать и оплатить ваш любимый журнал, не выходя из дома

С ДОСТАВКОЙ Способы доставки: курьером, по почте, самовывоз.

*Цена указана без стоимости доставки

Например, доставка заказной бандеролью одного номера по России: «Мир фантастики» – 66,33 руб., «Игромания» – 66,33 руб.

Онлайн ДАЙДЖЕСТ

Авторы:
Павел Бажин
Светлана Померанцева
Дмитрий Дахно

ФАКТЫ

ВИЗА ДЛЯ ЧЕМПИОНОВ

США признали киберспортсменов настоящими спортсменами

Будущее имеет привычку подкрадываться незаметно. Совсем недавно чемпионаты по компьютерным играм считались баловством, затем киберспорт признали серьезным бизнесом, а теперь настало время определиться, кто же все-таки профессиональные игроки — простые задроты или настоящие спортсмены? Кто как, а Госдепартамент США свою позицию высказал совершенно четко. Отныне профессиональные игроки смогут проходить упрощенную процедуру получения визы наравне с обычными спортсменами. Правда, пока это касается лишь участников чемпионата **League of Legends**, но организаторы других виртуальных состязаний также могут подать заявки, чтобы их включили в список официально признанных киберспортивных лиг.

«Это воистину знаковое событие. Это означает, что виртуальный спорт признали настоящим спортом. Мы встали на один уровень с NBA, NHL и другими профессиональными спортивными лигами. Да, это потребовало от нас больших усилий. Нам пришлось долго обивать пороги и доказывать, что увлечение играми позволяет человеку сделать серьезную карьеру, может стать делом всей его жизни. Многие люди относились к этой идее крайне пренебрежительно, но они просто не понимают масштабов происходящего. Наш чемпионат собирает больше зрителей, чем 80-90% видов спорта, которые показывают по крупнейшему спортивному каналу ESPN. Когда мы были в Шанхае, нас смотрело 18 миллионов зрителей. И эти цифры раз от разу становятся все больше», — заявил глава киберспортивного подразделения **Riot Games** Дастин Бек.

Киберспортсмены, может, и не пробегут стометровку за пять секунд, не поднимут штангу в полтонны, зато эмоции от победы у них такие же, как и у всех чемпионов.

МНЕНИЕ

КТО УБИЛ MMO?

Марк Керн признался в убийстве и сдал всех подельников

Глава студии **Red 5** Марк Керн давно известен жесткими высказываниями в адрес рынка онлайновых игр. А теперь, когда начался открытый бета-тест их бесплатного шутера **Firefall**, он дает провокационные интервью еще охотнее — привлекает внимание журналистов. Тем не менее слушать его очень интересно, благо Керн является настоящим ветераном индустрии MMO и ему есть о чем рассказать.

Марк говорит, что одной из главных проблем традиционных MMO является неэффективное использование бюджета. Спустя полгода после релиза большая часть игроков скучивается в высокоуровневых локациях, в то время как начальные этапы пустеют. Вот только денег на них потратили не меньше: один час геймплея может обойтись в полмиллиона долларов: «Не удивительно, что традиционные онлайновые игры в кризисе. За такие деньги просто невозможно создать достаточно контента для игроков, ожидающих сотни часов геймплея», — делает вывод Керн.

«Проходит шесть месяцев или около того, и востребованными остаются лишь 10-20% контента. Остальные 80-90% пропадают зря, так как игроки пробегают их, едва заметив. Вот почему низкоуровневые локации напоминают опустевшие города-призраки», — добавляет он. По словам Марка, вместо того чтобы подумать головой и как-то задействовать весь контент, разработчики упорно продолжают пытаться использовать традиционные схемы, создавая все больше и больше высокоуровневого контента. «Если вы делаете **World of Warcraft**, то можете себе это позволить. Если вы делаете что-то другое… Ну что же, могу только пожелать удачи».

Керн прав, без кардинальных перемен не обойтись. Наиболее перспективный путь развития — позволить игрокам самим создавать контент. Например, в **The Mighty Quest for Epic Loot** игроки сами обустраивают подземелья, а затем ходят друг к другу в гости, пытаясь прорваться через толпы монстров к сундуку с сокровищами. Ведется разработка нескольких крупнобюджетных песочниц, где кланы смогут устраивать такие побоища, что любой рейд от профессиональных дизайнеров позавидует. Но пока особых успехов в решении проблемы нет и традиционные MMO продолжают страдать. Хотя, возможно, что сам Марк Керн этим не сильно огорчен — он считает, что разработчики онлайновых игр слишком увлеклись оказуаливанием всего и вся, в результате чего убили собственный жанр.

«Я начинал карьеру во времена **Ultima** и **EverQuest**, когда онлайновые игры были нишевыми и хардкорными и все пытались сделать их проще. «Нужно делать игры доступнее!» — когда я возглавил разработку World of Warcraft, это правило мы читали как мантру», — говорит Керн, вспоминая, как они добавляли инструмент поиска квестов, увеличивали получение опыта, уменьшали сложность игры в целом. «Это работало. Игроки валили толпами, миллионами. Но какой ценой? Иногда я гляжу на World of Warcraft и спрашиваю себя, что же мы наделали. Думаю, я знаю. Мы убили жанр».

В результате оказуаливания игры каждый получил возможность без проблем добраться до вершины, однако это перестало быть достижением. Керн давно не работает в Blizzard, но его преемники часто жалуются, что у WoW все больше проблем с игроками: они приходят лишь затем, чтобы быстренько пробежаться по новым квестам и подземельям до конца, после чего покидают игру, где их больше ничего не держит. В качестве иного подхода можно привести хардкорную экшен-RPG **Path of Exile**, где при лимите прокачки в 120 уровней до 95-го уровня добрались лишь единицы, — вот там-то игрокам есть к чему стремиться, даже если пройден весь основной контент.

Марк Керн, конечно же, предпочитает тратить бюджет не на бесполезные локации, а строго по делу: костюмы для косплееров, статуя для выставки за миллион баксов…

Зомби-экшен **State of Decay** лишь недавно вышел на Xbox 360, в конце года доберется до ПК, а разработчики уже говорят о сиквеле. Они хотят сделать зомби-MMO с открытым миром, которые в последнее время становятся все популярнее. Всеми правами на игру владеет **Microsoft**, так что сейчас студия активно ведет переговоры, пытаясь добиться одобрения проекта. Правда, скорого релиза ждать не стоит. Проект большой, так что на разработку уйдет несколько лет.

В России начался закрытый бета-тест локализованной версии **Wizardry Online**. Игра известна своей запредельной хардкорностью: при смерти есть шанс потерять персонажа насовсем, имеется свободное PvP с «ограблением корованов» и вдобавок сложнейший олдскульный геймплей в лучших традициях 1980-1990-х. В общем, если вы считаете себя хардкорщиком, можете заглянуть, — только есть большой шанс узнать, что на самом деле вы обычный казуал, каких пруд пруди.

Покемоны захватили мир и умы детворы, но в игровом мире у них был соперник — старенькая двухмерная MMORPG **Mix Master**, где игроки могли выращивать симпатичных монстров и отправлять их в сражения. И вот ей на смену приходит сиквел под названием **Hench**. Взрослых игроков проект вряд ли заинтересует, а вот молодому поколению, ищущему бесплатную игру в жанре «монстр-менеджмент» с симпатичной аниме-графикой, стоит взять на заметку..

ФАКТЫ

НАЦИИ НАЧАЛИ МУТАЦИИ!

Стратегия End of Nations превращается в MOBA

Выхода анонсированной в 2010 году стратегии **End of Nations** ждали еще в 2011 году. По некоторым данным, ее сначала планировали делать в виде платной игры, затем перевели на бесплатные рельсы, задержали до 2012 года. Закончилось все тем, что разработчиков, студию Petroglyph Games, просто отстранили от дела, а доведением игр до ума занялось издательство **Trion Worlds**. Все подумали было, что это случилось по причине готовности игры (уже шло ее тестирование), но не тут-то было. После долгого бета-теста руководство издательства приняло решение кардинально изменить концепцию, прекратило бета-тест и вернуло проект на стадию альфы.

Первые новости сообщали, что End of Nations перейдет из стана стратегии в жанр MOBA. Однако разработчикам такой ярлык не понравился, и они поспешили разъяснить, что не все так просто: |«У нас действительно появятся героические юниты и тактическая прокачка, как в MOBA, но у нас также останется прямой контроль за войсками и микроменеджмент, характерный для стратегий. Так что мы скорее превратили игру из чистой онлайновой стратегии в некое подобие тактической MOBA», — говорит исполнительный продюсер Скотт Лейн.

Давно было ясно, что с End of Nations творится что-то непонятное: бесконечные переносы релиза, смена разработчика... Добром такие вещи не заканчиваются.

Когда ждать появления новой беты, разработчики так и не сказали. От себя добавим, что героические танки и вертолеты — это, конечно, интересно, но попытка пролезть на рынок MOBA, оккупированный Dota 2 и League of Legends, вызывает сомнение. Уж сколько народа в битве с ними полегло... Хотя радикально новый сеттинг и серьезные изменения в геймплее могут стать неплохим аргументом в борьбе.

ОБНОВЛЕНИЕ

МЕЖСЕРВЕРНЫЕ ВОЙНЫ

Perfect World добрался до «Перекрестка миров»

Обновление Perfect World должно было выйти еще в мае, но по каким-то причинам наши локализаторы решили его пропустить. Наверстать задержку обещают к началу сентября, выпустив в аддоне «Перекрестки миров» содержимое сразу двух дополнений, Dawn of Spring и Rising Call. Главным нововведением станут межсерверные сражения на базе появившегося зимой PvP-режима «Битвы династий», которые по такому случаю сильно обновили и расширили: количество территорий значительно увеличилось, появилась миссия по уничтожению башен на 20 человек и массовые битвы за кристаллы с участием 40 человек. Также изменился знакомый режим «Захват флага», теперь он рассчитан на 60 человек.

Пока чемпионы четырнадцати серверов меряются, у кого персонаж толще и скилл длиннее, равнодушные к PvP игроки смогут оценить новых героических питомцев (а также апгрейды старых), альтернативную систему развития героев, переработанные подземелья и новые квесты. Больше всего интересного получат те, кто играет за друидов, — им выдадут новую звероформу в виде симпатичного девятихвостого лиса и другие плюшки. А вот оборотням повезло меньше, им тоже выдали новую звероформу в виде толстого панды, вот только многим игрокам его внешность категорически не понравилась. Что и понятно, в наших краях культа панд нет. Вот если бы сделали бурого мишку или, на худой конец, волка...

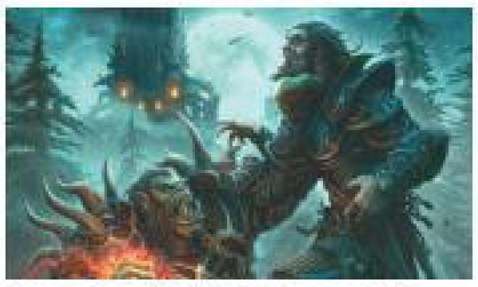
Хорошо азиатам, они от рождения щурятся, а вот нашим игрокам на сражение с участием 60 человек с массовым применением магии строго рекомендуется надеть солнцезащитные очки.

СКАНДАЛ

BLIZZARD ОТКРЫВАЕТ МАГАЗИН

В World of Warcraft добавлена система микроплатежей

В начале июля появились слухи, что Blizzard готовится добавить в World of Warcraft систему микроплатежей — или, проще говоря, игровой магазин. Это имело эффект разорвавшейся бомбы. Микроплатежи обычно ассоциируются с условно-бесплатными играми, а слухи о том, что World of Warcraft может перейти на фритуплей, ходят давно. Эта тема как нельзя более актуальна, так как падение количества подписчиков начинает принимать угрожающие размеры. Согласно последним отчетам, количество подписок за три месяца упало с 8,3 млн до 7,7 млн — это самый низкий показатель с 2006 года.



Кстати, забавная новость: теперь World of Warcraft может считаться инди-игрой. Компания Activision Blizzard выкупила саму себя у медиахолдинга Vivendi и стала независимой.

Студия Blizzard не стала опровергать слухи, сделала официальный анонс игрового магазина, а вскоре после этого состоялось его открытие. Поначалу все имеющиеся в продаже вещи будут иметь чисто декоративный характер. Сейчас можно купить три шлема, по 15 баксов за штуку, скоро добавят еще ряд интересных опций — например, возможность временно посадить группу до 24 игроков на крутых, закованных в броню скакунов.

Однако этим дело не закончится. Как сообщил менеджер по связям с общественностью, Blizzard собирается добавить предметы, непосредственно влияющие на геймплей: бонусы для более быстрой прокачки, альтернативные пути добычи игровой валюты. Сначала такие нововведения испробуют на азиатских серверах — тамошние игроки к магазинам давно привыкли.

«Мы только начали осваивать эту область, так что не стоит делать поспешных выводов о наших планах», — заявил представитель Blizzard, явно подразумевая, что не стоит пока писать новости с заголовками «World of Warcraft готовится перейти на фритуплей». Но в целом именно этим он сейчас и занимается. В азиатском регионе, и особенно в Китае, игре иначе просто не выжить. А там, глядишь, и до западных серверов дело дойдет…

АНОНСЫ

ДАЙДЖЕСТ «БОЕВОГО БРАТСТВА»

Большой калибр дядюшки Черчилля

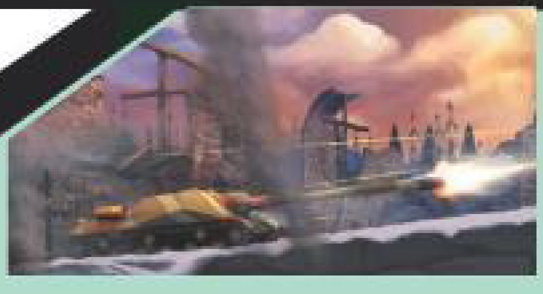
Не успели артоводы оплакать СУ-26 и прочие «генераторы чемоданов» после патча 8.6, как **Wargaming** выпустила еще одно обновление. Как обычно, после серьезных изменений геймплея разработчики дали игрокам передышку и выпустили чисто контентный патч 8.7, добавивший ветку британской артиллерии. Но если у вас при слове «артиллерия» на глаза до сих пор наворачиваются слезы, это ничего — также патч принес новую карту, заменил Т-50-2 на МТ-25 и добавил немецкую премиумную ПТ-САУ Е-25.

Кому понравилась новая карта «Северогорск», так это артиллерии — от их огня здесь укрыться очень сложно.

На первый взгляд с орудием от «Штуга» на седьмом уровне Е-25 должно быть грустно; если же присмотреться к характеристикам, станет очевидно, что новая ПТ точнее, скорострельнее и, что самое главное, имеет достаточный запас снарядов. Вдобавок Е-25 получила комфортный уровень боев (она не встречает танки выше 8-го уровня), превосходную подвижность и прямо-таки миниатюрные размеры. С МТ-25 ситуация уже не настолько радужная. Вроде бы новый «светляк» сохранил все преимущества Т-50-2 и даже получил прибавку к мощности двигателя, но при этом его масса выросла куда значительнее. В итоге от ураганной динамики старого «мопеда» не осталось и следа.

Недавно мы узнали приятную новость для танкистов, которые не чураются настольных карточных игр. Wargaming совместно с **Hobby World**, ведущей отечественной компанией по производству настолок, анонсировала карточную игру **World of Tanks: Rush**. Игра рассчитана на быстрые партии по 15-30 минут, при этом механика достаточно проста, чтобы в ней легко разобрался любой игрок.

Подробное описание нововведений, интервью с создателями World of Tanks: Rush, а также последние новости, гайды, обзоры и конкурсы вы, как обычно, найдете на сайте «**Боевое братство**» (***wot.igromania.ru***).



World of Tanks отправляется покорять Японию. Разработчики начали сотрудничать с создателями аниме Girls und Panzer — по слухам, его режиссер, Цутому Мидзусима, вдохновлялся как раз сражениями из WoT. В чем заключается суть сотрудничества, пока не рассказывают. Если кто уже начал ждать розовые танки и анимешных персонажей в команде, спешим разочаровать: если верить создателям аниме, такого не будет. Но не огорчайтесь, подобная игра уже есть. Азиатские разработчики создали Tank Hero, очередной клон WoT, с аниме-графикой и экипажем из нарисованных анимешных девчушек.

Фанаты сериала «Светлячок» давно просили сделать им MMO про приключения отважной команды капитана Рейнольдса. Отчаявшись, группа энтузиастов даже решила сделать игру самостоятельно, но **Fox Entertainment** обвинила проект в нарушении авторских прав и потребовала удалить все намеки на сериал. Теперь стало ясно почему. У компании были свои планы: на выставке Comic-Con 2013 была анонсирована официальная версия MMO **Firefly Online**, которая выйдет на мобильных платформах будущим летом.

В MMO-шутере **Defiance** введен пробный режим, предлагающий PC-игрокам трое суток бесплатной игры. Коварство разработчиков не знает границ: каждый, кто читал хотя бы один обзор по игре, знает, что главный ее недостаток — угнетающее однообразие — за три дня как следует не прочувствовать. Тем не менее любители **Borderlands** могут попробовать. Стоит помнить, что для только что стартовавших онлайновых игр проблемы с недостатком контента и косяками геймплея — дело привычное.

ВНИМАНИЕ!

Данная статья не содержит злостного троллинга, тупых разводов и пыли для глаз. Это исследование и расследование, а не попытка устроить цунами в унитазе.

Павел Бажин
Светлана Померанцева

Half-Life 3
История великой истерии

Рождение легенды Half-Life происходило в другой эпохе. На рынке начинался бум новомодных «3D-акселераторов», компьютерщики увлеченно сравнивали характеристики VooDoo2 и Riva TNT, революции в графике и технологиях происходили чуть ли не каждый месяц.

Не удивительно, что Half-Life с его подходом к подаче сюжета, определившему развитие жанра шутеров на десятилетия вперед, стал знаменитым. Удивительно то, что он остается таким до сих пор, хотя все его современники — **Doom**, **Quake**, **Unreal Tournament** и другие — либо потеряли свой статус, либо и вовсе отправились на покой. Зато выхода **Half-Life 3** ждут не меньше, чем ждали вторую часть вот уже почти десять лет назад.

Это ожидание традиционно сопровождается многочисленными скандалами, бесконечными переносами даты релиза, утечками информации, дикими слухами и теориями заговора, массовыми митингами (в составе двух человек), рассылками монтировок по почте и прочими занимательными происшествиями.

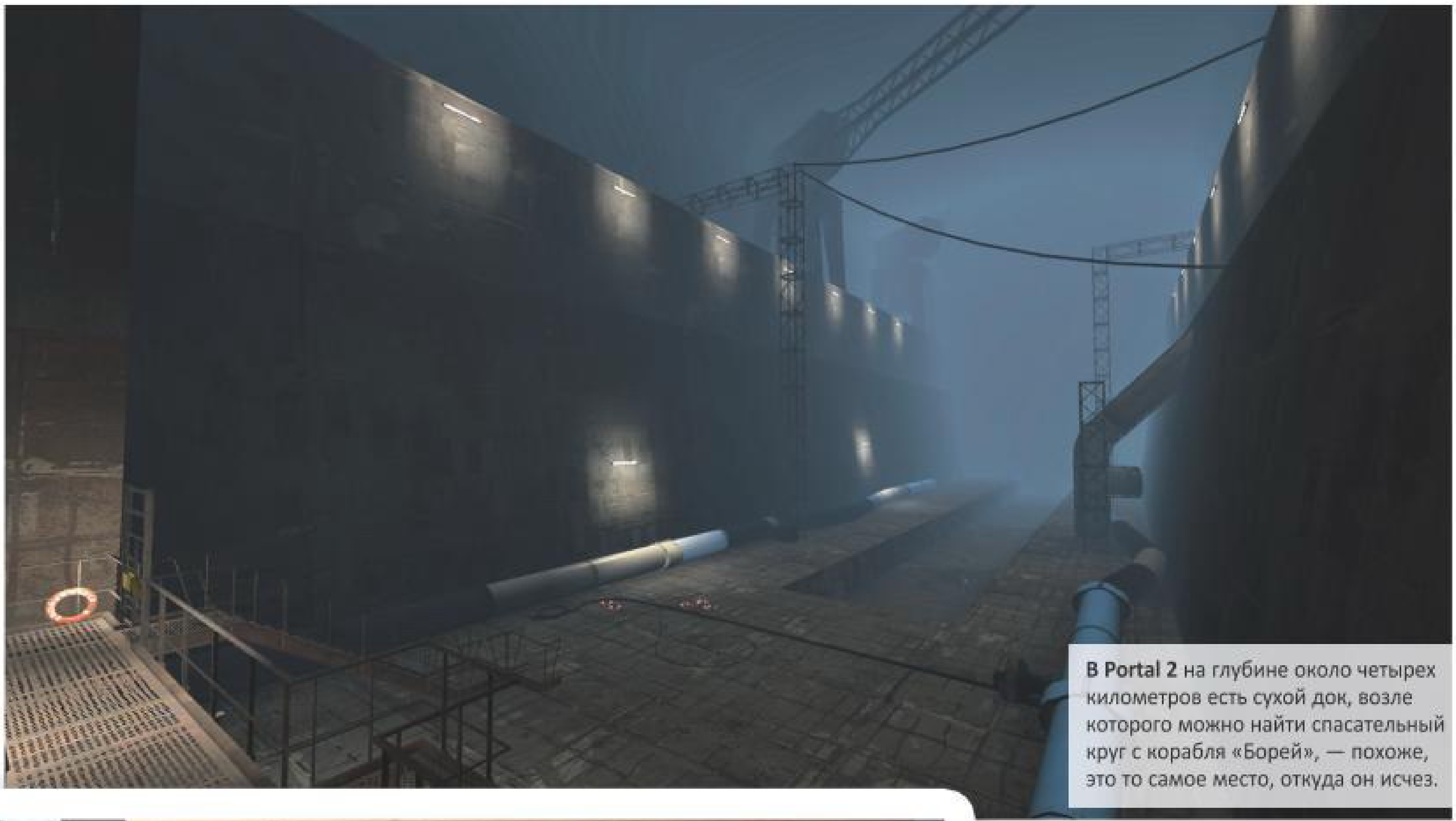
Правда, ожидание слишком затянулось. Вот уже шесть лет **Valve** мучает своих фанатов неопределенностью, и кто знает, сколько еще будет этим заниматься. Трудно следить за событиями шесть лет, поэтому мы подготовили для вас детальное криминалистическое расследование. Мы тщательно проследим весь долгий путь ожидания игры, а заодно расскажем, куда же пропал **Half-Life 2: Episode 3**, почему Valve не спешит анонсировать третью часть игровой серии, и разберемся во многих других интересных вещах.

Доставайте с полки вашу любимую монтировку, покормите своего домашнего хедкраба и усаживайтесь поудобнее.

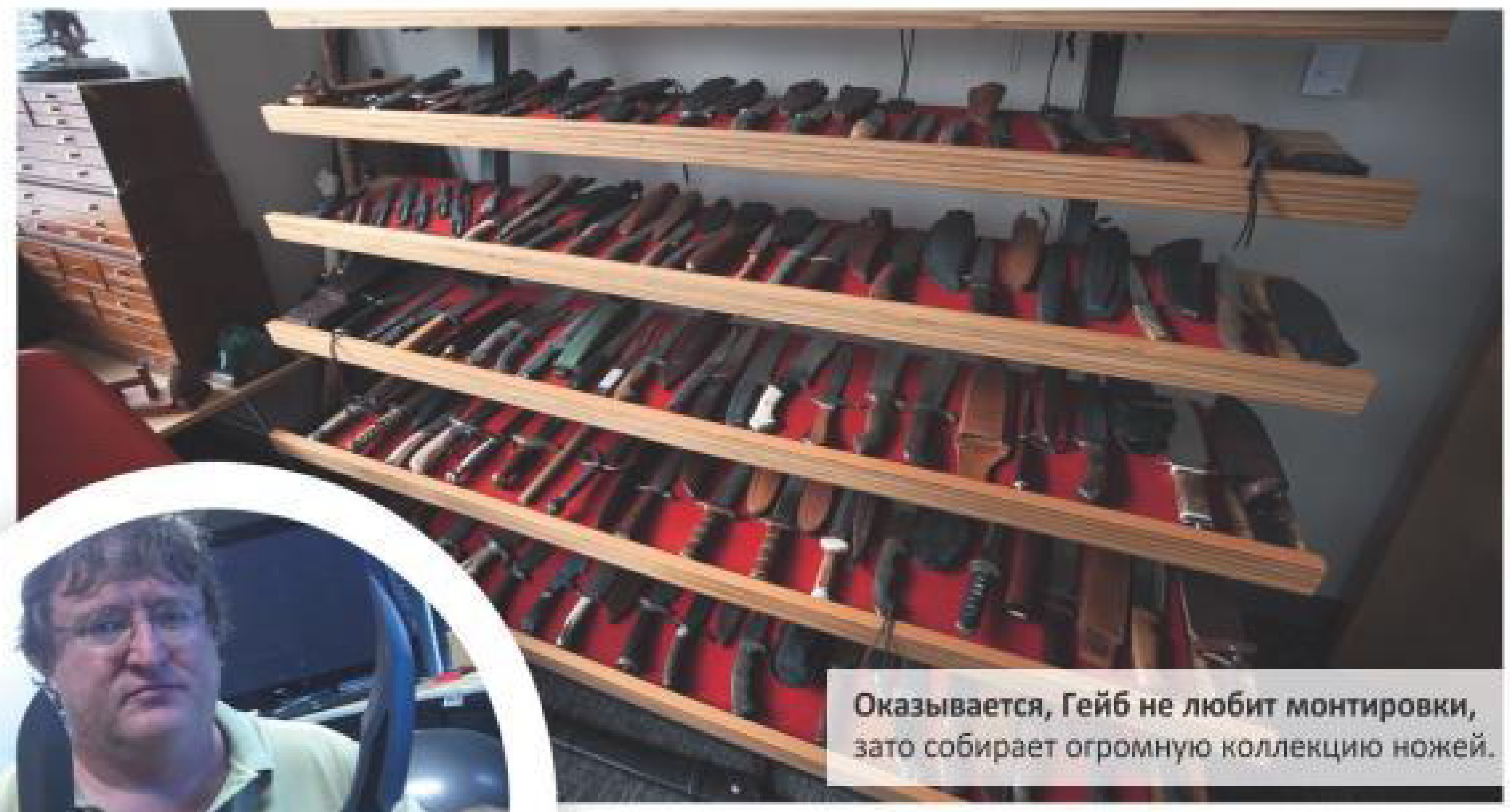
2007: ОРАНЖЕВОЕ НАСТРОЕНИЕ

В 2007 году вышел **Half-Life 2: Episode 2**. Valve сумела удивить, выпустив под видом одной игры сразу пять, включая странную сетевую игру со шпионами и пулеметчиками, и еще более странную головоломку, в которой надо было делать какие-то порталы (ну серьезно, кому это может быть интересно?) Но, как Valve ни пыталась отвлечь внимание фанатов, самые внимательные заметили одну странность: после прохождения игры им не показали трейлер третьей части.

«Мы не добавили трейлер по целому ряду причин. Во-первых, мы не хотели портить атмосферу концовки. Сами можете представить: вы посмотрели титры, и тут этот ролик с нарезкой крутого экшена из третьего эпизода. Совсем другое настроение было бы. Во-вторых, мы не хотим связывать себе руки. У нас большие планы на эту игру. Если вы сравните трей-



В Portal 2 на глубине около четырех километров есть сухой док, возле которого можно найти спасательный круг с корабля «Борей», — похоже, это то самое место, откуда он исчез.



Оказывается, Гейб не любит монтировки, зато собирает огромную коллекцию ножей.

лер второго эпизода и то, что получилось в результате, — это две большие разницы. Это действительно не нормально — делать трейлер игры, разработка которой находится в самом разгаре. Вы просто не можете быть уверены, что получится в итоге», — разъяснил глава команды разработчиков Episode 2 Дэвид Спейрер.

Тайна украденного трейлера разрешилась, но осадочек остался. Стало ясно, что игра задерживается. Во время анонса обещали выпустить третий эпизод вскоре после второго, в конце 2007 года, но еще в мае Даг Ломбарди заявил, что проект только-только вступил на стадию подготовки к производству. Что же, ждать так ждать, фанаты Half-Life к этому привычные, тем более что в декабре Ломбарди подсластил пилюлю, заявив, что третий эпизод не станет завершением серии, призвав всех держать свои монтировки наготове. «Всегда готовы!» — отрапортовали игроки и ушли перепроходить второй эпизод по второму разу.

2008: НАЧАЛО КОНЦА

После полугода молчания обстановка начала накаляться. Первым предвестником грядущего безумия стали опубликованные на китайском форуме скриншоты чудной лодочной станции, выполненные с разными настройками HDR-эффектов. На картинках имелись надписи «Half-Life 3 Tech-Demo» и «SIGGRAPH» (ежегодная конференция, посвященная вопросам компьютерной графики).

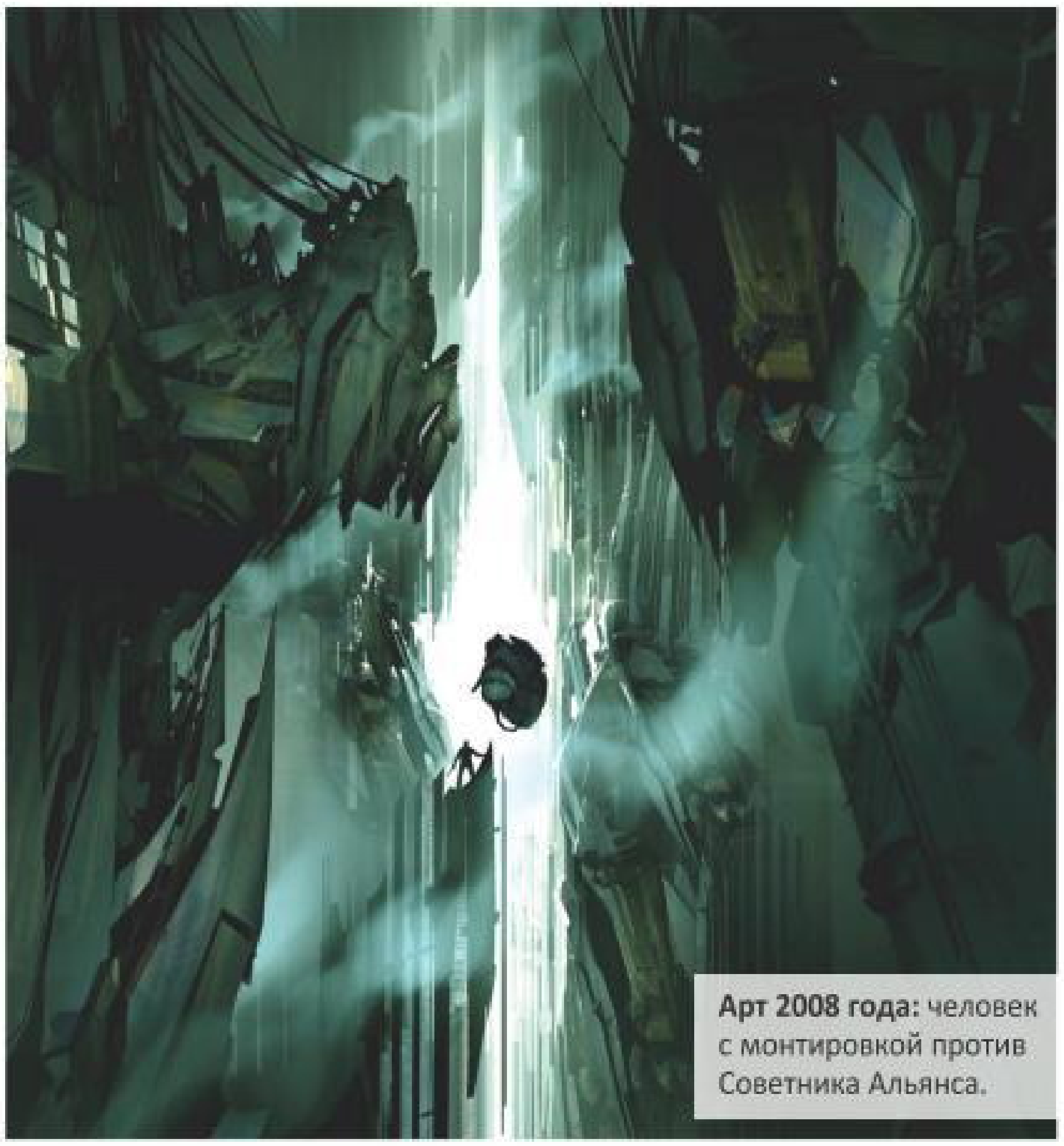
Оптимисты поражались качеству прорисовки водной поверхности — крутая шейдерная вода тогда считалась чуть ли не визитной карточкой **Half-Life 2**. Скептики же указывали на чересчур высокую детализацию картинки, говоря, что это обычный рендер. Скептики победили. Картинки оказались работой независимого 3D-дизайнера и не имели к Valve никакого отношения.

Печаль длилась недолго, так как вскоре появились официальные картинки от

Half-Portal 3

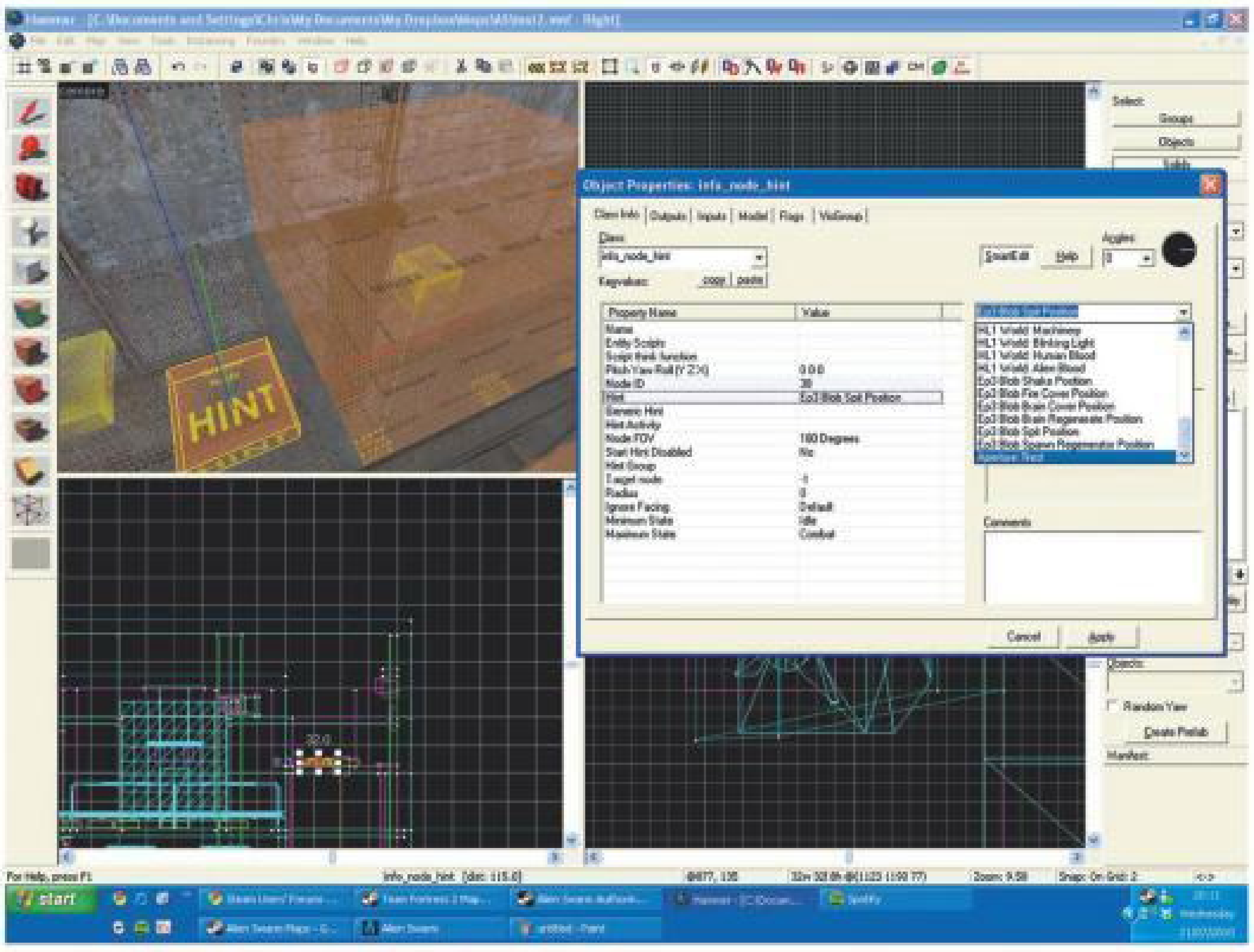
Слухи о том, что Half-Life 3 получит некоторые головоломки из Portal, имеют под собой серьезные основания. Действие двух игр всегда происходило в одной и той же вселенной, а теперь должны пересечься и сюжетные линии: в Episode 1 мы узнаем о том, что во льдах Арктики обнаружен «Борей», научно-исследовательское судно компании Aperture Science. В Episode 2 становится известна история этого корабля — там проводились эксперименты с порталами, однако безалаберность сумасшедших ученых из Aperture Science привела к тому, что весь корабль вместе с частями сухого дока телепортировался в неизвестном направлении.

Теперь за этим кораблем охотятся пришельцы Альянса. Оказывается, таких технологий телепортации нет даже у них. Секреты «Борея» могут стать решающим аргументом в войне между Альянсом и силами повстанцев: или люди смогут оказать достойное сопротивление, или же на Землю через открывшиеся межзвездные порталы прибудет такая армия пришельцев, что для людей может просто не остаться места.



Арт 2008 года: человек с монтировкой против Советника Альянса.

Еще один арт из того же набора: караван Советников. Не знаем, можно его будет грабить или нет, но монтировкой по голове они точно получат.



Поиски следов Half-Life в клиенте Alien Swarm.

Valve — несколько концепт-артов, на одном из которых Фримен в каком-то месте, похожем на Цитадель, стоял лицом к лицу с Советником. Напомним, что Советники, бочкообразные левитирующие создания, предположительно, являются господствующей расой Альянса и управляют ходом всего вторжения. Они появились в эпизодах Half-Life 2, однако сразиться с ними Фримену так и не довелось.

При виде артов заскучавшие фанаты оживились и вообразили, что Episode 3 привезут на E3 2008, но Valve сразу всех осадила, заявив, что этого не случится. В будущем это станет доброй традицией: каждый год с завидной регулярностью игроки начнут распускать слухи о том, что Half-Life появится на E3, а разработчики будут их опровергать.

Концепт-арты стали последней информацией по Half-Life 2: Episode 3. Они и еще пара интервью в октябре, где Даг Ломбарди обещал показать в конце года первые скриншоты и рассказать новые подробности об Episode 3, да еще сетовал, что выйдет он не раньше конца 2009 года, так как студия сильно занята работой над **Left 4 Dead** и **Team Fortress 2**.

Увы, это обещание он не сдержал, 2008-й подходил к концу. Тогда фанаты еще не знали, что этот год станет последним, когда Valve открыто говорила об игре, делилась подробностями и планами на будущее. Никто из игроков даже помыслить не мог, что их ждут годы безмолвия разработчиков.

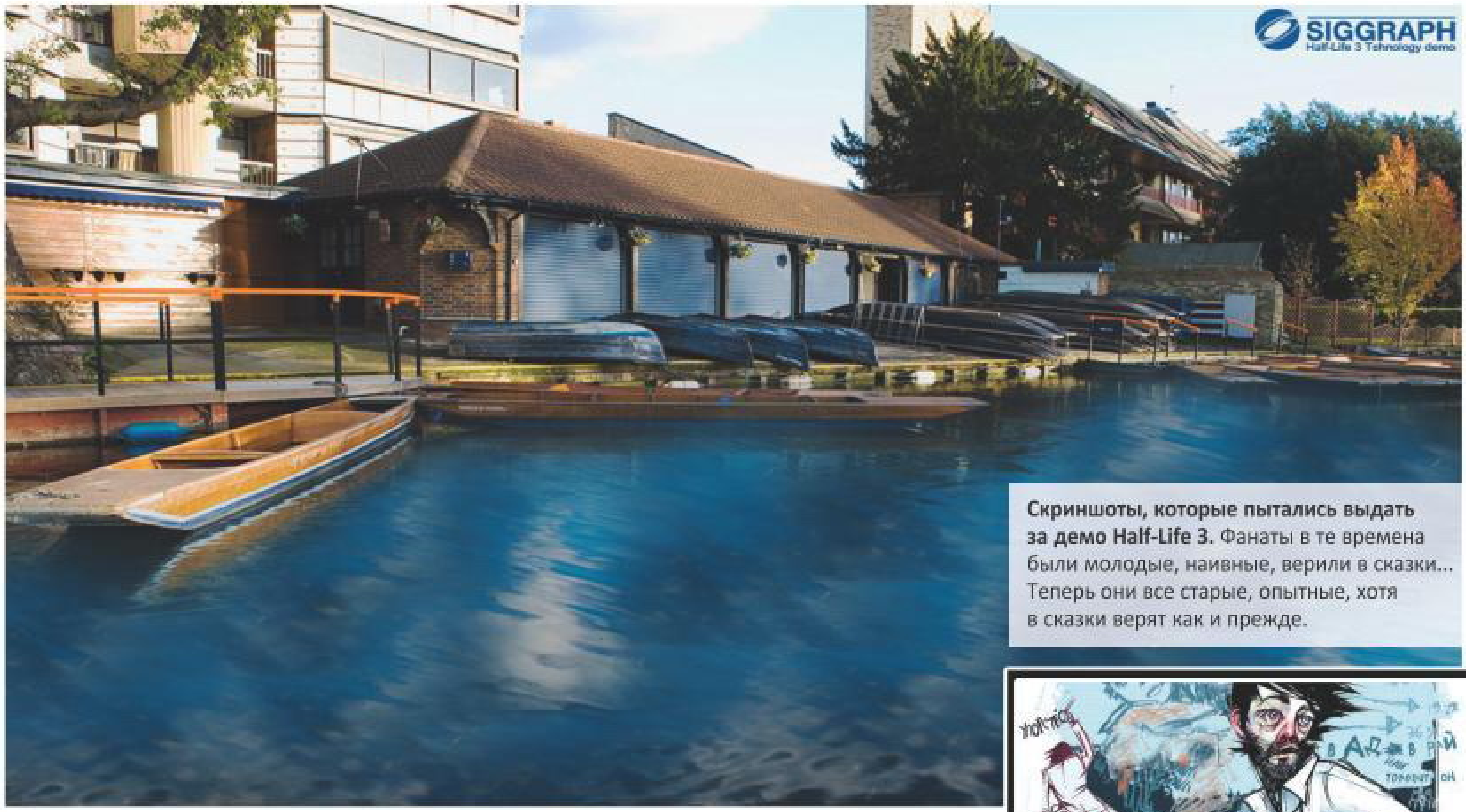
2009: ОТРИЦАНИЕ

Весной появляются традиционные слухи, что Valve привезет на E3 Half-Life. Скорее даже не слухи, а домыслы: Valve записана как участник выставки, про игру уже почти год как ничего не слышно — в общем, самое время удивить чем-то новым. В частности, такое предсказание делает IGN, один из крупнейших зарубежных игровых сайтов. И действительно, Valve анонсировала продолжение культовой игры, только ей оказался... **Left 4 Dead 2**, о Half-Life не было сказано ни слова!

От такого явно пренебрежительного отношения у некоторых фанатов Half-Life начало ощутимо припекать в районе пятой точки. На форуме Steam появилась петиция с требованиями прекратить темнить и выдать информацию по игре. Правда, обсуждение шло вяло и набрало всего 350 страниц — высказались лишь самые нетерпеливые, остальные же продолжали верить разработчикам и спокойно ждали выхода любимой игры.

В августе появилось интервью, в котором Гейб Ньюэлл общался с глухими людьми, — всем известно, насколько серьезно Valve относится к этой проблеме, адаптируя игры так, чтобы в них могли играть люди с плохим слухом. Гейб рассказал о неком глухом персонаже, знакомом Аликс, благодаря которому она научила своего робота-пса языку жестов, а также добавил, что они собираются включить использование жестов в какой-то новой игре. Возможно, речь шла о Half-Life.

Несколькими днями позже журналисты подкаста Steamcast решили задать Гейбу вопрос в лоб: почему нет новостей о Half-



Скриншоты, которые пытались выдать за демо Half-Life 3. Фанаты в те времена были молодые, наивные, верили в сказки... Теперь они все старые, опытные, хотя в сказки верят как и прежде.

Life 2: Episode 3, мол, это новая политика компании — держать фанатов в неведении до самого конца? В ответ Гейб выдал чрезвычайно туманную тираду насчет того, что они пытаются экспериментировать, но некоторые эксперименты оказываются удачными, а некоторые не очень, упомянул про «ритмы разработки»... а молчат они не потому, что что-то скрывают, а просто потому, что пока говорить не о чем. И когда будет о чем сказать — игроки первыми об этом узнают.

Лето закончилось, наступила осень 2009 года, а затем и зима. Стало ясно, что ни в конце 2009-го, ни в начале 2010-го игру мы не увидим. Проект Half-Life словно бы исчез, растворился, оставив после себя лишь недоумевающих фанатов...

2010: гнев

Первую половину 2010 года о Half-Life не было слышно ничего существенного, хотя Ньюэлл периодически скармливал прессе небольшие новости, чтобы игровое сообщество не окочурилось окончательно от информационного голода. Так, например, он заявил, что серия должна вернуться к своим корням: первая часть была довольно страшной, а вот во второй от хоррора уже ничего не осталось — обычный фантастический шутер. Однако название Half-Life 2: Episode 3 уже не упоминалось, речь шла о серии в целом.

В июле умельцы распотрошили редактор выпущенной Valve игры Alien Swarm и нашли в одном из файлов отсылки к Episode 3 и вселенной Half-Life — названия Aperture Nest, Ep3 Blob Brain и прочие. Напомним, что Aperture Science — это название корпорации из Portal, которая должна занять существенное место в сюжете нового Half-Life. В первом и втором эпизодах находят принадлежащий компании корабль «Борей», и технологии на его борту должны стать объектом борьбы между повстанцами и Альянсом.

Простым игрокам сложно обратить на себя внимание. Но если ты сын самого Питера Молиньё, это меняет дело. В сентябре в Сети появилось видео, где восьмилетний Лукас Молиньё в обществе своего знаменитого папы просит дядю Гейба рассказать, наконец, про Half-Life 3, в то время как сам Молиньё встревал в его выступление с репликами типа «покупайте **Fable 3**, а не Half-Life 3».

Учитывая креативность Питера, сложно сказать, была ли это шутка или вирусная реклама домашнего производства. Во всяком случае восьмилетнему ребенку еще чуть-чуть рановато быть ярым фанатом Half-Life — даже если он сын культового разработчика игр.

Впрочем, обычные игроки тоже могут заставить к себе прислушаться, если будут действовать сообща. Под конец года была предпринята очередная попытка достучаться до Valve: группа энтузиастов отослала им на электронную почту петицию с тысячью подписей. Никакого ответа получено не было.

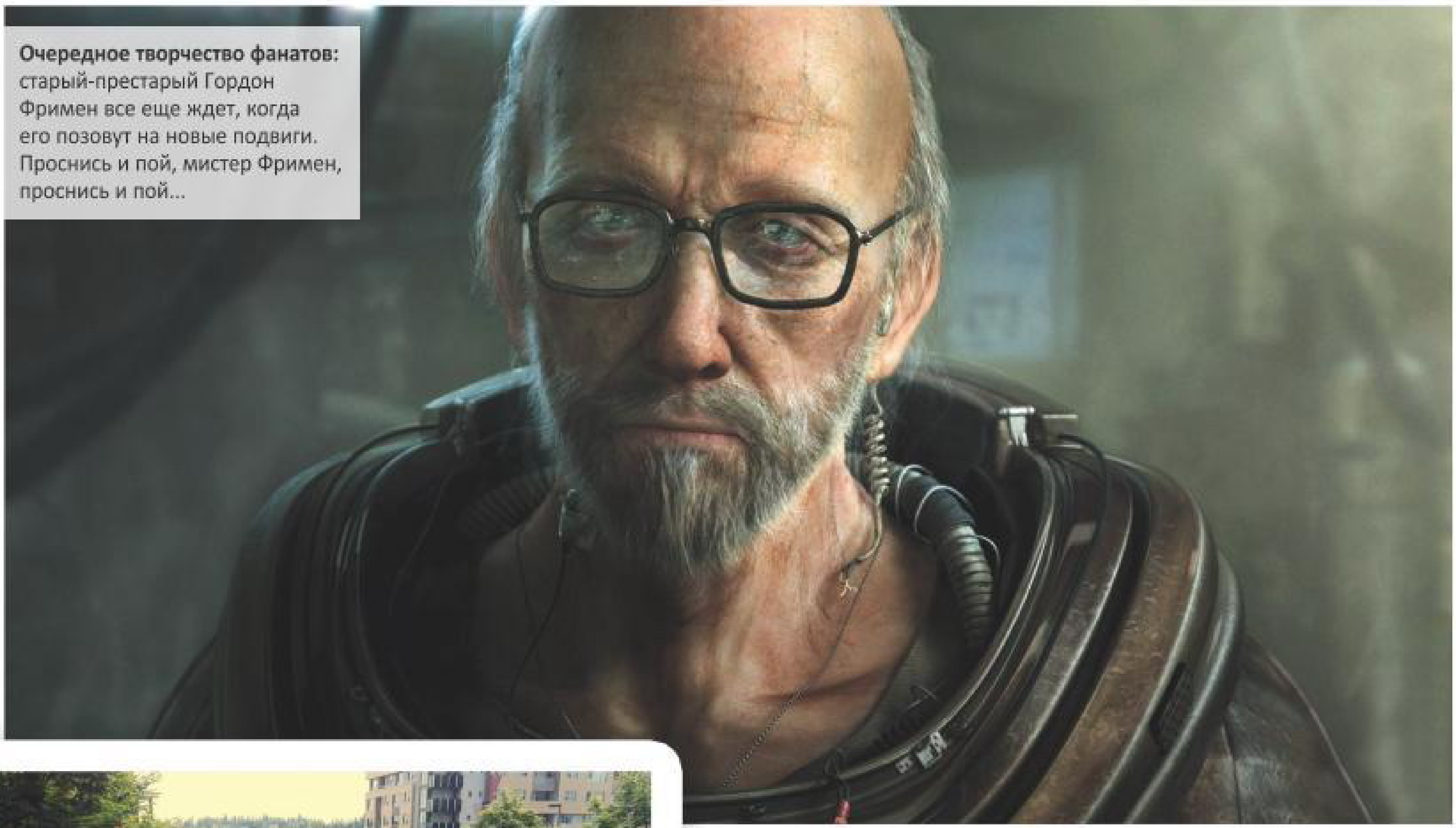
2011: торг

«Мы обе наговорили много такого, о чем ты еще пожалеешь. Но сейчас мы должны забыть про наши разногласия. Ради науки... Ты чудовище». 2011 год прошел под знаком **Portal 2**, но, пока весь мир самозабвенно бегал по подземельям Aperture Science с портальной пушкой наперевес, фанаты Half-Life потрошили редактор игры в поисках новых улик. Ради науки. И они их нашли. В коде Portal 2 были найдены упоминания Советников Альянса, а также вертолеты, щиты и прочие вещи, свидетельствующие, что Half-Life — не миф, а реально существующая игра. А то многие к тому моменту уже начали всерьез в этом сомневаться.

ЛАБОРАТОРНАЯ КРЫСА

Это Даг Ратман, тот самый сумасшедший, что рисовал на стенах и утверждал, что тортик — это ложь. О его похождениях можно почитать в комиксе «Лабораторная крыса», который, кстати, переведен на русский язык. Говорят, что, если в Portal 2 взять радио и прийти с ним в одно из убежищ Ратмана, можно услышать эхо его безумных воплей.

Фанаты Half-Life утверждают, что вопли эти имеют глубокий смысл, раскрывающий подробности сюжета новой игры. Якобы если прислушаться, то можно уловить фразы «он пропал», «он украден», «корабль украден». Это значит, что «Борей» исчез не просто так — его похитили, причем, по мнению некоторых, к делу были причастны конкуренты Aperture Science, наши старые добрые знакомые из комплекса Black Mesa. Правда, чтобы все это услышать и сделать подобные выводы, надо обладать воистину альтернативным сознанием.



Очередное творчество фанатов: старый-престарый Гордон Фримен все еще ждет, когда его позовут на новые подвиги. Проснись и пой, мистер Фримен, проснись и пой...

Канадские фанаты расположились на лужайке Valve со всеми удобствами: складные стулья, бесплатная кормежка, даже Гейба живого показали...

Кадр из шуточного видео о E3 2011. Тысячи людей пробуют Kinect, Battlefield 3 и нового Марио, а четыре гика стоят в очереди к будке, где показывают демо Half-Life 2: Episode 3.

После этого последовала ежегодная драма: слухи об анонсе Half-Life 3 на E3 2011 и официальное заявление, что Valve на сей раз не приедет на выставку вообще. Впрочем, на этот раз игроки отнеслись к ситуации с юмором, сочинив по этому поводу кучу разных приколов. Ярче всего отметился известный гуру компьютерных спецэффектов FreddieW со своей командой, снявший шутливый обзор E3 2011: среди всего прочего он заявил, что на выставке показали демо Half-Life 2: Episode 3, но всем было плевать, так что в очереди поиграть стояло всего несколько человек.

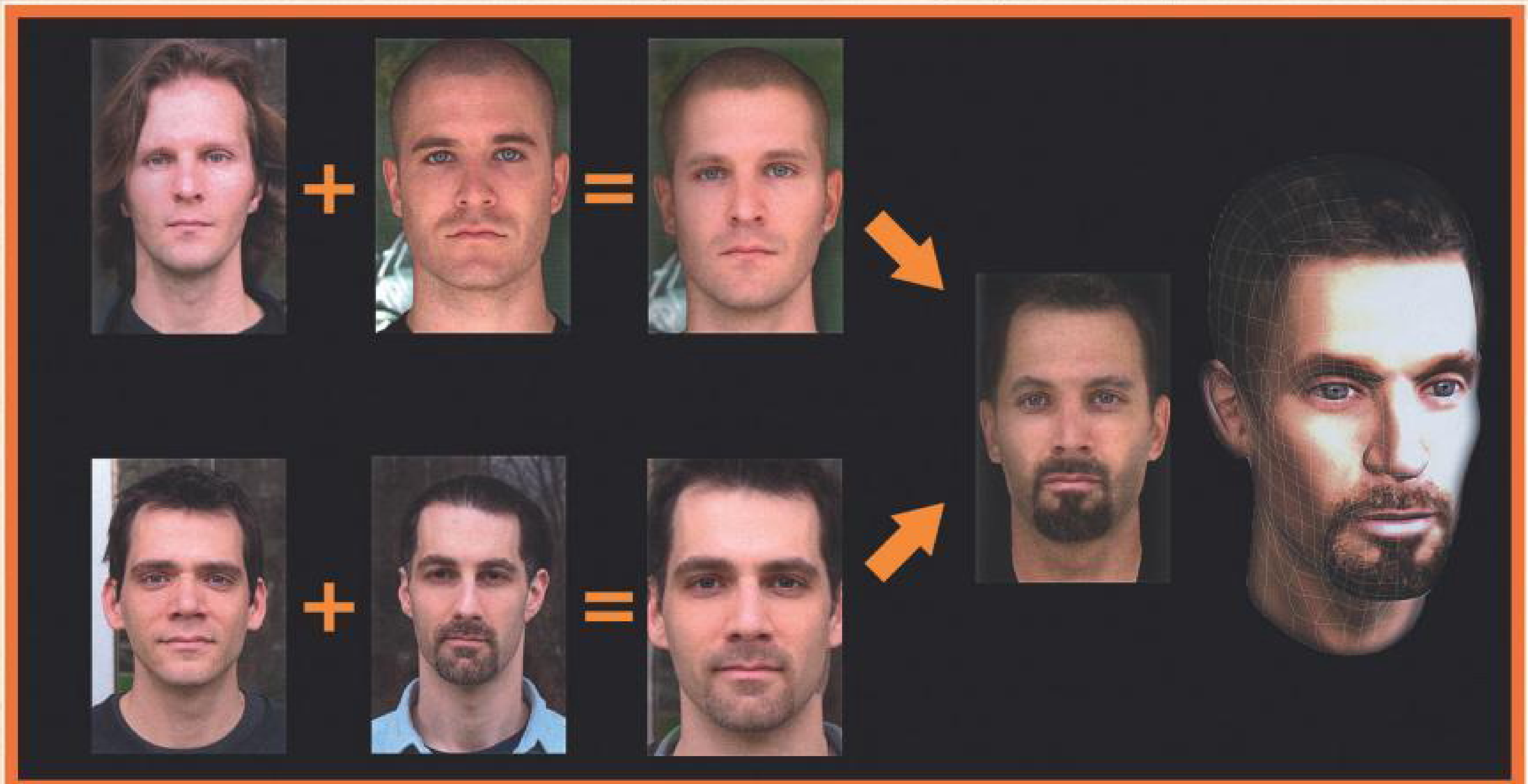
Стоит отметить, что к тому времени на тему Half-Life шутили не только игроки, но и разработчики: студия **Volition** добавила в **Saints Row 3** пасхальное яйцо — в списке пропавших кораблей, висевшем на стене, упоминался злополучный «Борей».

В середине июня 2011 года случились похороны Half-Life 2: Episode 3. Это название и так упоминалось все реже — вместо этого люди начинали именовать новую игру Half-Life 3, понимая, что после такого перерыва выпускать третий эпизод второй части уже бессмысленно. И вот на форумах Steam появилось сообщение пользователя Ryuuk, нашедшего резюме бывшего программиста Valve Майка Дюссо. Если верить ему, третий эпизод действительно можно не ждать — его отменили еще в 2007 году.

«Из резюме Дюссо следует, что работа над Episode 3 прекратилась, когда в конце 2007-го после выхода Episode 2 Valve решила отказаться от модели распространения игр в виде отдельных эпизодов. Дюссо был техническим советником и участвовал в создании отмененной игры под брендом Half-Life, над которой работала сторонняя студия. В период с 2008 по 2010 год Дюссо работал над миром и скриптовой системой Half-Life 3, о чем он также упоминает в своем резюме», — гласило сообщение.

Ломбарди опроверг эту информацию, хотя и признал, что Дюссо действительно был их сотрудником. Понятно, что сообщению на форуме трудно тягаться по достоверности с официальным опровержением, но факт есть факт: была и отмененная игра от сторонней студии (Episode 4), и отмена разработки третьего эпизода тоже оказалась правдой — это будет официально подтверждено пару месяцев спустя. Episode 3 умер, да здравствует Half-Life 3!

Ну а в августе случилась трагедия: толпа обезумевших фанатов взяла приступом офис Valve, выволокла сотрудников наружу и повесила их на ближайших фона... Ладно, ладно. Ничего такого не было. Просто двое гиков из Канады приехали в США, в городок Белвью, и развернули на лужайке транспаранты с надписями «Канада за релиз Half-Life 3» и «Неужели Half-Life 3 бросили умирать?» — последний плакат обыгрывает название Left 4 Dead.



РОЖДЕНИЕ ФРИМЕНА

Многих интересует, как хлипкий ботаник в очках мог перебить целую пехотную дивизию Альянса? А ведь в самом начале никакого Гордона Фримена не существовало. Главным героем ранней версии сценария был Иван Космобайкер, суровый мужичище с безумным взглядом, прической типа «площадка» и здоровенной каштановой бородищей. Если бы такой дошел до релиза, силы Альянса капитулировали бы через полчаса игры, а всем хедкрабам пришлось бы целый год лечиться у профессионального психолога.

Решив, что прототип получился чересчур страшным, разработчики решили его облагородить, однако известный нам каноничный образ Фримена с квадратными очками и аккуратно подстриженной эспаньолкой сложился лишь к выходу второй части игры. Для создания модели головы взяли внешность четырех разработчиков, а затем в два этапа совместили их в одно изображение: сначала соединили фото двух человек, затем еще двух, а затем две получившиеся фотографии еще раз совместили между собой. Получившуюся картинку использовали для создания финального Фримена. В частности, именно его можно увидеть на обложке первого издания Half-Life 2.

Кто-то из сотрудников всерьез перепугался и вызвал полицию, но это не помогло. Полицейский тоже был фанатом Half-Life, поэтому не только не арестовал демонстрантов, но даже изъявил желание присоединиться к митингу. Наш человек!

Делать было нечего, пришлось идти на переговоры. К протестующим игрокам вышел сам Гейб Ньюэлл, назвал акцию «очень милой», пригласил всех на экскурсию в офис и даже дал поиграть в **DotA 2**. Оба диссидента оставались на лужайке в течение двух дней, а сотрудники подкармливали их пиццей и поили газировкой. Но про Half-Life 3 не рассказали ни слова.

В ответ игровое сообщество в лице безымянного вьетнамского тестера украло бета-клиент DotA 2, выложив его в свободный доступ. И что бы вы думали? В нем тоже обнаружились следы Half-Life! В папке с названием ep3 были найдены интригующие файлы, в названии которых говорилось о ледяной пушке и каком-то странном оруженайзере разных модификаций — бетонном, металлическом и даже жидком. Однако сценарист Valve Чет Фалижек заявил, что эта находка ничего не значит, заодно подтвердив, что Episode 3 более не существует и что новая игра называется Half-Life 3.

Добиться официальной информации об игре пытались все, начиная от рядовых пользователей и заканчивая журналистами крупнейших изданий. Мы, в «Игромании», не раз пытались разговорить девелоперов. Однажды нам даже небезосновательно показалось, что Valve будет интересно «слить» немного информации именно крупнейшему российскому изданию. Но кто-то на самом верху компании натянул поводок, и нам так и не открыли ни одной тайны.

Самым же оригинальным способом выудить новости можно считать письмо простого игрока, посланное самому Гейбу Ньюэллу, благо адрес его общеизвестен. Письмо было написано в форме хайку, японского четверостишия (перевод не идеально точный, передан лишь общий смысл, чтобы сохранить образность):

Do you like haikus?
I like to write them sometimes...
Episode 3 soon?

Хайку нравится мне
Писать иногда вечерами…
Скоро ли новый «Халф-Лайф»?

По словам автора, он получил ответ от самого Гейба, причем тоже в виде стихов:

Haikus are neato,
They have a rigid structure.
Episode 3 ships in:..

Хайку прикольно звучат,
Строгая форма у них.
Эпизод 3 где-то там...

Сын Питера Молиньё обращается к Valve, чтобы те перестали быть разработчиками всяких там Portal и DotA и стали теми, кем и положено, — разработчиками Half-Life.

Впрочем, к троллингу игровой общественности склонны и другие сотрудники Valve, и первым среди них можно считать упомянутого выше сценариста Чета Фалижека, который довольно часто дает интервью, в которых, разумеется, его регулярно пытаются развести на информацию про Half-Life. Во время одной из таких бесед он признался, что G-Man — это действительно Гордон Фримен, только из будущего, и одновременно прадедушка Аликс Вэнс. На вопрос, шутка ли это, Чет предельно

Футболка с логотипом игры. Часть успешной кампании по троллингу фанатов, развернувшейся в конце 2011 года.

Красавица, спортсменка и комсомолка Аликс Вэнс в рядах Красной армии. Служу Советскому Союзу!

честно и откровенно заявил: «Конечно, шутка. А может, и нет».

Шутки шутками, но ситуация вокруг игры накалялась все больше, а разработчики не предпринимали никаких мер, чтобы ее остудить. И в конце 2011 года все взорвалось. В декабре в Сети появился слух, что сотрудник Valve был замечен на одном из мероприятий в футболке с логотипом Half-Life 3. К слуху прилагалась фотография — правда, действительно ли ее носил разработчик из Valve, установить точно не удалось. Все это можно было принять за шутку, но неделей позже на сайте Official Xbox Magazine появилась новость: один из американских актеров, пожелавший остаться неизвестным, признался, что участвует в озвучке нового Half-Life.

На церемонии вручения наград Video Game Awards 2011 симпатяга Уитли из Portal 2 получил титул «Персонаж года». В честь этого он произнес поздравительную речь, в которой некоторые углядели скрытые отсылки на Half-Life 3. Логика была проста: в начале речи на экране была заметна фраза на русском языке «Спутник наблюдения «Лантанум». Лантанум (а точнее, лантан) — металл, относящийся к третьей группе элементов. Его атомный вес равняется 57, при этом 5 и 7 июля — дата начала и окончания выставки E3 2012, а если их сложить, то получится 12, что указывает на год ее проведения. При этом в самом конце, когда Уитли пытается передать свои координаты, он успевает передать первые три цифры: «Один, один, один». 1+1+1=3. Страдающие апофенией и любители теорий заговора тут же подняли треск и вой — очевидно же, что это был анонс Half-Life 3! А как же иначе?!

Градус безумия продолжал нарастать. Спустя несколько дней, прямо под Рождество, на просторах Сети открывается сайт ***www.black-aperture.com*** с логотипом Half-Life 3. Один из ведущих подкаста Steamcast пишет на форуме Steam, что некий анонимный источник сообщил ему, что Гейб дал добро на публикацию традиционных загадок и подсказок о грядущем анонсе Half-Life 3. На сервисе Steam обнаруживают постер, где один из маскотов Steam по прозвищу Мистер Бодкин едет в санях Санта-Клауса (с лицом Гейба), а на шее у него висит цепочка с логотипом Half-Life. Игроки, радостно прыгая на стульях, предвкушали скорый конец долгого томительного ожидания...

Но 28 декабря 2011 года, видя нарастающую истерию, Valve все-таки решилась дать официальное заявление. «Вас всех просто затроллили. И мы тут ни при чем. Речь Уитли на церемонии вручения наград VGA 2011 была посвящена лишь Portal 2 — и ничему более. Гейб не давал никаких указаний на публикацию какой-либо информации. Так что все это вранье. Я говорю это, чтобы избежать недоразумений. Просто некоторые представители игрового сообщества решили потроллить фанатов. Конечно, нам приятно видеть, насколько люди увлечены всем, что связано с серией Half-Life, но мне очень неприятно, когда над людьми издеваются подобным способом», — сообщил уже знакомый фанатам Чет Фалижек. На этой жизнеутверждающей ноте закончился 2011 год. Начинался год 2012-й.

2012: ДЕПРЕССИЯ

Вместо подписания традиционной петиции игроки решили начать год более оригинальным способом, послав в офис Valve десяток монтировок. Без всяких комментариев. Valve тоже не ответила. Поэтому позже фанаты все-таки опубликовали новую петицию и в знак протеста собрали

ИСТИНА ГДЕ-ТО РЯДОМ

Художник и 3D-моделлер Иван Бакула нарисовал потрясающий арт: фанат в образе Фокса Малдера сидит у стены, увешанной информацией о Half-Life 3. Те, кто внимательно прочитает эту статью от начала до конца, смогут опознать многие намеки самостоятельно. Здесь и картинка с панелью лифта из PC Gamer, и шарада из Surgeon Simulator 2013, и скриншоты «Борея», и футболка с логотипом, и сумасшедшие подсчеты с поиском цифры «3», и петиция игроков, и даже жареный тост с образом Гордона Фримена. Все в одном месте.

небольшой флешмоб в виде одновременной игры в Half-Life 2. Хотя в группе, посвященной акции, зарегистрировалось более полусотни тысяч человек, на игровой митинг явилось лишь десять тысяч.

Но хватило и этого. Гейб лично постарался успокоить игроков, заявив, что они держат их в неведении вовсе не со зла, а исключительно для их же блага. «Да, мы в курсе, что все это молчание сильно раздражает наших фанатов. И нас это очень расстраивает. Но мы стараемся работать так быстро, как можем, и выбираем игры, которые, как мы считаем, больше всего востребованы нашей аудиторией», — сказал он.

Ньюэлл отметил, что студия не хочет повторять прежних ошибок, допущенных при разработке Half-Life 2, — разработчики слишком хорошо запомнили те бунты, которые устраивали игроки из-за бесконечных переносов даты релиза, поэтому теперь ничто не заставит их анонсировать игру слишком рано: «Мы стараемся быть осторожнее, чтобы не обнадеживать людей раньше времени. Хотим, чтобы на сей раз все как следует «пропеклось», прежде чем подадим это на стол».

Сообщество снова приуныло и уже почти не реагировало на мелкие тычки типа опубликованной создателем Garry's Mod фотографии футболки с логотипом HL3 или слухов о том, что в Counter-Strike: Global Offensive якобы обнаружены пасхалки на тему Half-Life. В такой мрачной атмосфере оставалось лишь шутить, чтобы разрядить обстановку. Так, например, один из пользователей популярной интернет-коммуны Reddit обнаружил в своем завтраке колечко жареного лука, напоминающее по форме знаменитую «лямбду». Игровой блог Kotaku опубликовал новость «Колечко лука подтвердило разработку Half-Life 3. Официальных комментариев Valve пока не поступило».

В честь Дня всех дураков в Сеть была запущена фотография, якобы сделанная в торговой сети Best Buy: большой плакат извещал о начале приема предзаказов Episode 3, но никто на это не повелся. Ежегодное объявление о том, что игру не привезут на E3, тоже прошло без особого ажиотажа. Зато когда Half-Life 3 появился в списке игр, которые покажут на gamescom 2012, это стало настоящей информационной бомбой — правда, недолго, так как Даг Ломбарди оперативно разъяснил, что это лишь ошибка в документах.

На тему Half-Life начала шутить и сама Valve. Летом на Kickstarter появился проект симулятора сражения на мечах **Clang**. В ролике-презентации снялся сам Ньюэлл; в одном из кадров он стоит у кузницы и кует монтировку, а на вопрос «Ну как, готово?» отвечает «Такие вещи так сразу не сделаешь!»

Также летом происходит крупнейшая утечка материалов по игре, целая кипа концепт-артов. Однако при изучении вопроса оказалось, что утечка не только крупная, но еще и изрядно запоздавшая: все рисунки были созданы минимум четыре года назад. Тем не менее поглядеть на Аликс Вэнс в советской шапке-ушанке и модели зимней одежды от дизайнеров Valve было интересно. Среди рисунков также был замечен арт разбившегося советского вертолета Ми-8. Можно было бы сделать на основе этих материалов далеко идущие выводы, но к тому времени Valve уже отучила игроков загадывать в будущее — все равно не сбудется.

Ближе к осени начали говорить о разработке нового движка, Source 2, причем в ноябре на встрече с фанатами Гейб Ньюэлл фактически подтвердил эту информацию, заявив, что они уже давно работают над абсолютно новым движком и просто ждали подходящую игру, чтобы можно было его использовать.

Французский игровой сайт, ссылаясь на анонимный источник, публикует первые подробности Half-Life 3. По словам анонима, после нескольких лет сумбурной разработки студия решила полностью сменить концепцию и теперь делает игру с открытым миром, квестами и NPC, а также элементами Portal — вероятно, это как раз то совмещение двух игровых вселенных, завязанное на нахождении корабля «Борей», где происходило испытание технологий порталов.

Тогда это приняли просто за слух, однако теперь, когда игры с открытым миром стали чуть ли не главным трендом E3 2013

Постер Steam с дружной оравой маскотов сервиса — мистером Бодкиным, Санта-Гейбом и другими.

То самое колечко лука, подтвердившее разработку Half-Life 3. Пародия на религиозных фанатиков, которые могут увидеть образ Иисуса на жареном тосте. Ученые называют этот феномен «апофенией».

Традиционный фотомонтаж: рекламный плакат Half-Life 3 на E3 2013. На самом деле на этом месте висела реклама Kingdom Hearts с Гуфи и Микки-Маусом.

и всех игр нового поколения в целом, он звучит куда более разумно. Также французы сообщили, что ждать игру стоит не ранее 2014 года.

Конец 2012-го закончился символически: в одном из интервью Питер Молиньё заявил, что его сын больше не ждет Half-Life 3 и выбыл из рядов фанатов Valve: «Он сдался. Сдался! Нашел себе новое занятие. Valve его потеряла, причем полностью. Сейчас он увлекся Minecraft». Что же, не он первый, не он последний.

2013: принятие

И вот мы добрались до наших дней. Этим летом как раз прошла очередная волна слухов и безумных догадок, которые и подтолкнули нас написать эту статью. Началось все с того, что в Сеть утекли скриншоты трекера проектов Jira — специальной программы, служащей сотрудникам Valve для организации разработки и тестирования игр.

Трекер насчитывает 791 проект, и на скриншотах можно различить, что некоторые из них имеют очень интересные названия: Half-Life 3, Left 4 Dead 3, Steambox, Source 2. Правда, интересующий нас Half-Life 3 имеет всего одну группу, состоящую из 42 разработчиков, что, честно говоря, не является хорошим признаком, — тот же Left 4 Dead 3 имеет сразу несколько групп и гораздо больше подходит на роль игры, находящейся в активной разработке.

Затем журнал PC Gamer опубликовал на своих страницах шуточный арт, изображающий панель лифта в офисе Valve: кнопка тринадцатого этажа была озаглавлена «Группа разработки Half-Life 3», однако это название было зачеркнуто маркером, а рядом приклеена бумажка — «Террариум разработчиков шутеров».

Мало кто принял бы это всерьез, однако как назло в этот момент на Steam появилось обновление Half-Life 2. Свежий патч после стольких лет! Да еще такой здоровый! «Это ж-ж-ж-ж-ж непроста!» — решили фанаты и подняли шум. Разумеется, зря, так как патч всего-навсего добавил в игру поддержку корейского языка с полным пакетом озвучки. Фанаты обиделись и начали спамить «Твиттер» журналиста разными обидными сообщениями, включая обвинения в том, что он хуже Гитлера, даже более того — хуже Тодда Говарда! Кто не в курсе, это глава команды разработчиков **The Elder Scrolls 5: Skyrim**. Вот и пойми, то ли действительно ругают, то ли просто «пошутили» в ответ.

Опешивший от того, что невинная картинка вызвала такой резонанс, журналист PC Gamer поспешил объяснить, что не хотел никого обидеть, что это действительно лишь шутка. Он ездил в офис Valve лишь затем, чтобы собрать информацию про DotA 2, и ничего про новый Half-Life не узнал.

Разгоревшиеся после долгого перерыва страсти было не так просто остудить. Разработчики **Surgeon Simulator 2013** выпустили дополнение, в котором игроки могли покопаться во внутренностях пулеметчика из Team Fortress 2. Среди прочих инструментов в игре обнаружилась странная коробочка с приклеенным к ней рисунком, на которой красовался ребус.

Один игрок утверждает, что в ребусе была зашифрована дата, 26 сентября 2013 года, что, разумеется, сразу связали с датой возможного анонса Half-Life 3... и, ра-

зумеется, совершенно зря. Глава **Bossa Studios** Энрике Олифьерс заявил, что, во-первых, загадку разгадали неправильно, а во-вторых, связана она со следующим дополнением и не имеет никакого отношения к играм от Valve.

После таких слухов будет не удивительно, если игроки не поверят даже настоящему анонсу. Так, например, сайт со звучным названием No Shit Shurlock решил повысить популярность, опубликовав заявление, якобы сделанное дизайнером студии Valve Джоном Гафри, почетным ветераном, участвовавшим в разработке Half-Life и Half-Life 2 (он отвечал за создание уровней). Сайт утверждал, что они переписывались с Гафри по электронной почте и тот подтвердил разработку Half-Life 3, пообещав, что трейлер и демоверсию выпустят к будущей E3.

Также он рассказал, что игра продолжит сюжет Episode 2, будет содержать много знакомых персонажей, выйдет на PC, а также консолях текущего и нового поколения. Никаких доказательств разговора представлено не было, так что можно быть практически уверенным — это стопроцентное вранье, от первого до последнего слова.

Ну что, расходимся? Как бы не так! Half-Life 3 жил, жив и будет жить. Новости о нем пользуются популярностью, которой позавидует большинство игр. Вот уже журналисты откопали имя Valve среди участников gamescom (когда вы прочитаете эти строки, выставка как раз завершится); скорее всего, будут показывать DotA 2, но стоит ли удивляться, что в новостях по этому поводу про DotA 2 не сказано ничего, зато «Half-Life 3» повторяется через строчку. А там, глядишь, и осень пройдет, и традиционное зимнее обострение настанет. Все как обычно.

Продолжение не следует

А теперь мы попытаемся ответить на один вопрос: что же все-таки случилось с Half-Life 2: Episode 3. Ведь игра явно находилась в разработке, так почему же все отменили? Чтобы понять причины такого поступка, надо вспомнить, почему Valve стала успешной. Дело тут не в играх и даже не в сервисе Steam, главный залог успеха компании — умение идти впереди всей игровой индустрии. Half-Life, по сути, стал первым в мире сюжетным шутером, прародителем всех современных Call of Duty. Steam открыл цифровую эпоху в игровой индустрии. После релиза Half-Life 2 студия решилась на новый эксперимент — выпуск игры в виде эпизодов.

Сегодня об игровых сериалах говорят на каждом углу. Недавно в рубрике «Не одной строкой» мы писали о том, что в условиях увеличивающихся бюджетов многосерийные игры могут стать спасением, снижая риски издателей и позволяя оперативно вносить изменения на основе отзывов игроков. Схема эпизодов доказала свою состоятельность, сериал The Walking Dead стал игрой года...

Но к моменту, когда началась разработка Episode 1, ничего этого не было. Бу-

HALF-LIFE 2: EPISODE 4

Тайна Half-Life 2: Episode 4, который разрабатывался сторонней студией, была раскрыта в начале 2012 года. Сценарист и геймдизайнер Valve Марк Лэйдлоу рассказал, что они заказали создание четвертого эпизода Arkane Studios, известной нынче по Dishonored. Рабочим названием проекта было «Возвращение в Рейвенхолм», что хорошо характеризует как содержание, так и место действия игры, которая должна была стать ответвлением от основной сюжетной линии. Valve хотела более подробно развить некоторые сюжетные моменты оригинального Half-Life 2, а заодно создать игру в духе первой части — мрачную, страшную, с кучей зомби и хедкрабов. Разработка шла с 2006 по 2007 год (по некоторым данным — вплоть до 2008 года), но в итоге все свернули. Остались только арты, скриншоты да ролик с анимациями зомби и играющегося оторванной головой хедкраба.

Разбившийся Ми-8 на фоне заснеженного ландшафта. Наши игроки радостно потирают руки: если арты настоящие, то действие Half-Life 3 может происходить на просторах СССР.

дущий король игровых сериалов, студия Telltale Games, выпустит свой первый многосерийный квест Sam & Max Save the World лишь осенью 2006 года, спустя несколько месяцев после выхода Episode 1. Поэтому Valve, как всегда, пришлось идти в неизвестность, делая то, что казалось ей правильным.

Планы были грандиозные. Еще до выхода Episode 1 Ньюэлл подтвердил, что они намерены выпустить не только третий, но и четвертый эпизод Half-Life 2. После выхода Episode 1 работавшая над ним команда должна была переключиться на Episode 3, а Episode 4 планировали отдать сторонней студии. Разработчики хотели выпускать новые серии как можно чаще, в идеале — с интервалом в 6-8 месяцев.

По словам Гейба, такая схема могла послужить началом эпохи возрождения ПК-игр. Но даже у Valve бывают неудачи. Возможно, компания слишком опередила время — остальная индустрия, будучи припертой к стенке все растущими бюджетами и непомерными сроками разработки, только сейчас начала всерьез думать о том, чтобы взять сериалы на вооружение. Valve не раскрывает данные о цифровых продажах, но их информация о продажах дисков может служить примерной оценкой успеха эпизодов: Half-Life 2 разошелся тиражом в 6,5 млн копий, диск с Episode 1 купило всего 1,4 млн игроков, а суперкоробку The Orange Box с пятью играми — 3 миллиона.

Поглядев на эти цифры, легко понять, почему Valve свернула разработку. Идея с эпизодами с ходу не сработала, а к созданию полноценной третьей части они не были готовы: ни подходящих условий, ни интересных задумок. Зато у студии была масса более перспективных занятий, в Valve активно начинали осваивать онлайн и сферу бесплатных игр, планировали наделать шуму на консолях с выпуском Portal 2, разрабатывали сиквел Left 4 Dead. Поэтому все работы по Half-Life без сожаления были задвинуты в долгий ящик.

В 2011 году Гейб в интервью Develop-Online официально подтвердил, что Valve распрощалась с идеей выпуска игр в виде эпизодов. Их главной идеей было сократить цикл разработки, но не вышло: на выпуск одной серии все равно уходило слишком много времени. Поэтому компания сосредоточилась на онлайновых играх, которые можно обновлять практически постоянно, — тот же Team Fortress 2 получил сотни обновлений.

«Честно говоря, некоторые корейские разработчики просто смеются над нами, над тем, сколько времени занимает у нас работа над дополнениями. Они считают, что в идеале надо выпускать их каждый день. Думаю, в их словах есть большой ре-

Шутка от PC Gamer — лифт офиса Valve. «Академия по производству шапок», «Контрольный центр деньгопровода», «Комната с кучей ножей»...

Еще один арт, над которым многие ломали голову.

зон. Мы каждый день должны спрашивать наших клиентов: что мы можем сделать для них сегодня? Это наша стратегия на будущее», — говорит Гейб.

Тем не менее паниковать рано. Valve никогда не говорила, что не видит смысла в крупных разовых проектах или что все ее игры отныне будут онлайновыми. «Все мы хотим разложить яйца по разным корзинам. Сейчас мы находимся под давлением обстоятельств, которые вынуждают нас все больше и больше сокращать цикл разработки. Но мы можем изменить ситуацию. Конечно, нам нужна веская причина, чтобы захотеть что-то менять, но мы это можем. Лично я не хочу попасть впросак из-за того, что бросил все силы на что-то одно», — говорит Ньюэлл.

Да, все помнят, как весной 2011 года журналист Джефф Кейли с GameTrailer TV сообщил, что Portal 2 может стать последней игрой с «изолированным синглплеером». Однако сам Гейб Ньюэлл позже пояснял, что компания вовсе не собирается оставлять рынок игр с одиночной кампанией: «Мы вовсе не бросаем синглплеер. На самом деле мы думаем над кучей идей, как его улучшить, чтобы он больше подходил современному игроку, являющемуся частью социальной паутины. Каждый игрок пользуется чатом, каждый игрок имеет регистрацию в социальных сетях. Если вы представите себе, что ничего этого не существует, то у вас будут проблемы. Речь идет о «синглплеере плюс», а не о том, чтобы не было никакого синглплеера вообще».

Так что Half-Life 3 может получить открытый мир, вполне может поддерживать кооператив и разные социальные штучки типа Battlelog из Battlefield 3 или стриминга напрямую из игры, может даже иметь мультиплеер (свят, свят!), однако фанатам не стоит слишком беспокоиться — делать из него корейскую MMO точно никто не будет. Наверное. В случае с Valve вообще опасно загадывать что-то наперед: кто знает, что взбредет им в голову?

■■■

Valve продолжает молчать, фанаты продолжают ждать. Некоторые из них уже закончили школы, университеты, успели жениться и отправить детей в первый класс, а некоторые даже умерли. Шесть лет — долгий срок. И все-таки игру ждут, что логично, потому что она выйдет обязательно, а значит, чем дольше ждем, тем ближе становится релиз.

Как мы выяснили, у Valve был повод для отмены Half-Life 2: Episode 3, но теперь имеется не меньше веских причин, чтобы выпустить полноценную третью часть. Студии нужно осваивать графику нового поколения, ну а какая игра может быть лучшим кандидатом для дебюта Source 2? Также Half-Life 3 очень пригодился бы для продвижения Steambox: пообещать эксклюзивное DLC, и все, оторвут с руками и ногами. И, наконец, самое время задобрить фанатов, а то кто знает, когда у них энтузиазм кончится.

Понятно, что Valve теперь должно быть очень страшно выпускать эту игру. За годы ожидания игровое сообщество превратило бренд Half-Life в легенду, так что теперь все ждут как минимум революцию, причем во всех областях сразу — в геймплее, графике, сюжете. Выпуск обычной игры, пусть даже очень хорошей, наверняка воспримут как провал. Но что поделать, пусть страшно, пусть рискованно, но выпускать все равно надо. А не то фанаты вместо того, чтобы присылать монтировки по почте, могут и сами с монтировками в офис заявиться... ■

Теория ужаса

"Цель индустрии ужасов не только в том, чтобы исследовать территории табу, но и в том, чтобы подкрепить наше положительное отношение к статус-кво путем демонстрации того, какой жуткой может быть альтернатива. Подобно самым страшным кошмарам, хорошее шоу ужасов делает свое дело, выворачивая статус-кво наизнанку, – вероятно, в мистере Хайде нас больше всего пугает то, что он вместе с тем и доктор Джекил"

Стивен Кинг

Еще на заре становления человечества страх играл важную социокультурную роль. Наши вооруженные дубинами прародители понимали, что определенные ощущения внутри черепной коробки сигнализируют об опасности. А значит, надо прятаться — или готовиться вступить с саблезубым тигром в бой.

Теперь акценты несколько сместились. Страх, сохраняя те же функции, что и во времена мамонтов, превратился... в способ получения удовольствия. Игроиндустрия предоставляет возможность в полной мере прочувствовать то, что иным способом современному человеку прочувствовать довольно сложно, — мало кто захочет на самом деле оказаться в тихом туманном городке, населенном всякой нечистью, или в чаще леса с одиноким фонариком наперевес.

Другое дело — получить те же острые ощущения сидя в кресле, когда между тобой и кошмаром лежит безопасная грань монитора. Но тут возникает вопрос: как тогда разработчикам добиться нужного эффекта, чтобы игрок забыл об уютной комнате и очутился в лесной чаще? Ответ — в нашем исследовании, посвященном хоррорам во всех формах и проявлениях. Мы не только попытаемся раскрыть загадки ужаса и страха, но и проследим за развитием жанра от самых истоков до сегодняшних дней. Ну что, готовы погрузиться в атмосферу первозданного кошмара? Тогда мы начинаем...

Пока со мной мой верный пулемет...

В гнетущей тишине раздаются еле слышные женские всхлипы. Джим покрепче сжимает ствол своего огнемета и начинает двигаться по коридору. Когда он сворачивает за угол, всхлипы становятся громче — и вдруг обрываются. Боец останавливается и ловким движением вынимает из кармана фонарик. Луч света пронзает

Хоррор в разрезе: от визга до писка

Юлия Самохина

тьму, и одновременно тишину разрывают грохот железа, скрежет когтей по стенам и оглушающий визг какой-то твари.

Джим отбрасывает фонарик и поливает тварь из огнемета. Пока враг дергается в предсмертных конвульсиях, Джим быстро оборачивается и разбирается со следующим монстром. Ха, он думал застать его врасплох, напав со спины! Как бы не так! Когда топливо в огнемете заканчивается, Джим отшвыривает и его, благо у стены он приметил новенький карабин с самонаводящимися разрывными пулями.

Десять минут спустя воин останавливается, чтобы запастись фармагелем, мгновенно заживляющим любые раны. Еще один отсек зачищен! Кто там шипит в темноте?!

Джим, Айзек, Алан, Торк или просто Морпех. Как его ни назови, он крут ровно настолько, насколько позволяет бюджет компании-разработчика. В играх последних лет прослеживается интересная закономерность: чем крупнее издатель, чем больше пикселей приходится на квадратный миллиметр пятки главного героя, тем меньше то, что заявляется как хоррор, на него похоже.

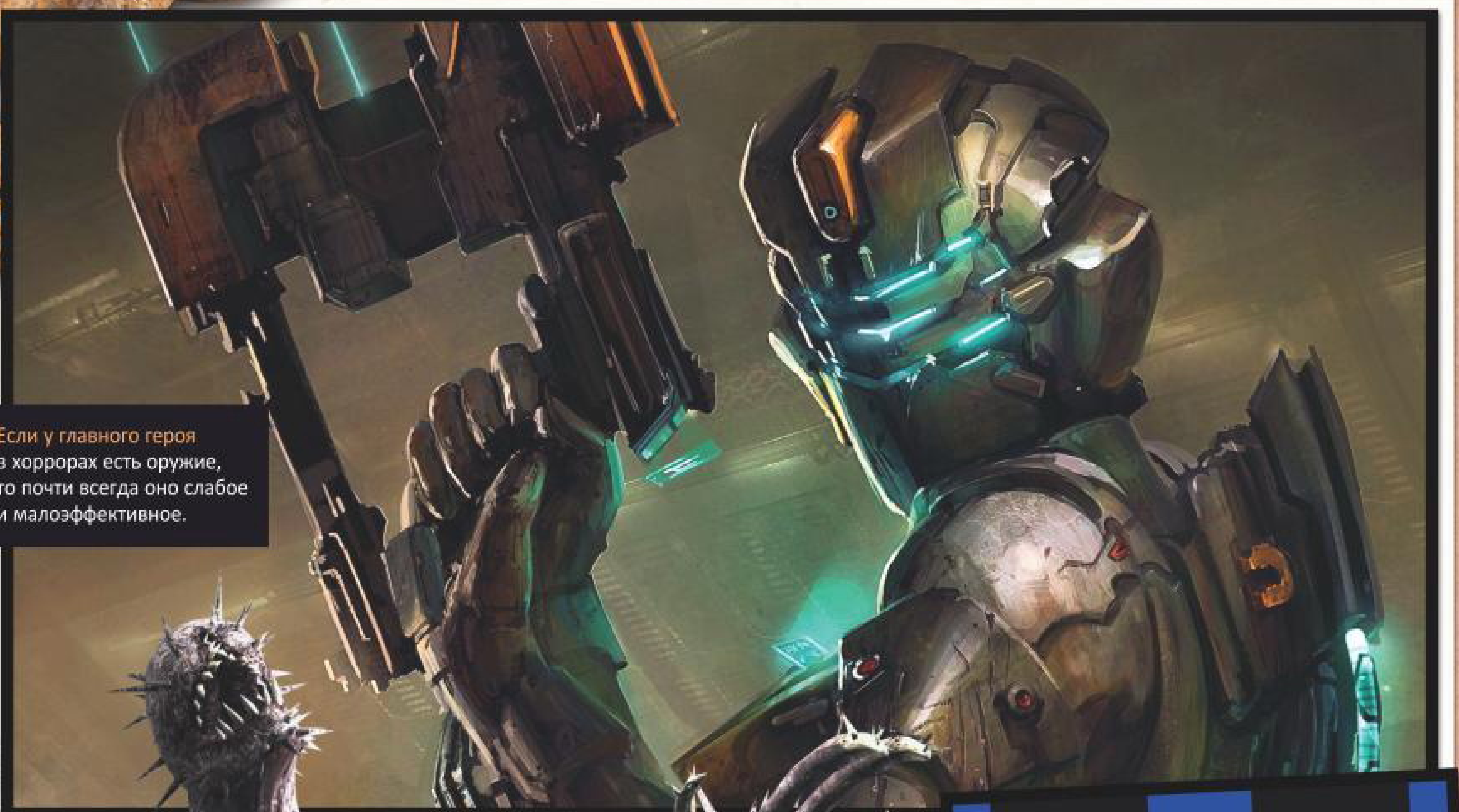
Особо чувствительных не рассматриваем. Если игрока тысячу раз подряд стабильно пугают вырубающийся в помещении свет, сноп искр и один и тот же рык, то это вопрос скорее к невропатологу. Одна из отличительных особенностей человеческой психики — адаптация. Поэтому морем крови, горой изуродованных трупов и прочими внутренними изысками сейчас мало кого удивишь. А раз не удивишь — то и не напугаешь.

Создается ощущение, что современному игроку, уложившему на лопатки не одну тысячу монстров всех видов и мастей, просто нечего бояться. Ну раздастся в темноте загадочный шепот, вытянется корявое щупальце и попытается сцапать. Какая разница, если под рукой лазерная дробилка с кучей наворотов, а где-то неподалеку валяется аптечка? Прорвемся! А если дробилки нет в принципе, как и аптечки?

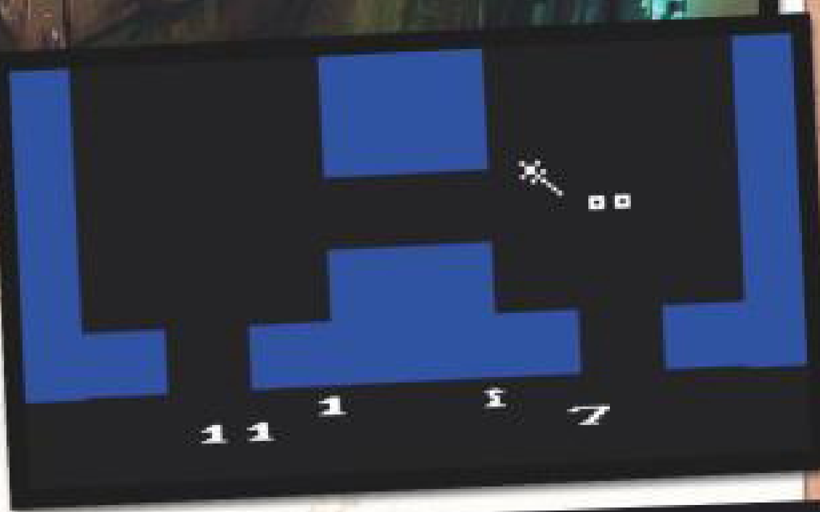
Хоррор — совсем не обязательно экшен. Скорее наоборот. И вся история жанра — тому прямое подтверждение. Не секрет, что при создании новых игр разработчики, как и многие другие деятели творческой сферы, ориентируются на хиты прошлого. А потому и мы, прежде чем открыть разум ужасу грядущему, погрузимся в пучины кошмара, где кишмя кишат завоевавшие уважение уже не одного поколения игроков чудовища.

История ужаса

В гнетущей тишине раздаются еле слышные женские всхлипы. Джим нервно вздрагивает и покрепче сжимает рукоять ржаво-



Если у главного героя в хоррорах есть оружие, то почти всегда оно слабое и малоэффективное.



А вот и он, прародитель жанра.

го кинжала. Прежде чем пройти по коридору дальше, он осторожно выглядывает из-за угла. Проклятие, ничего не видно! Пока игрок вступает в борьбу с камерой, Джим мужественно идет навстречу опасности.

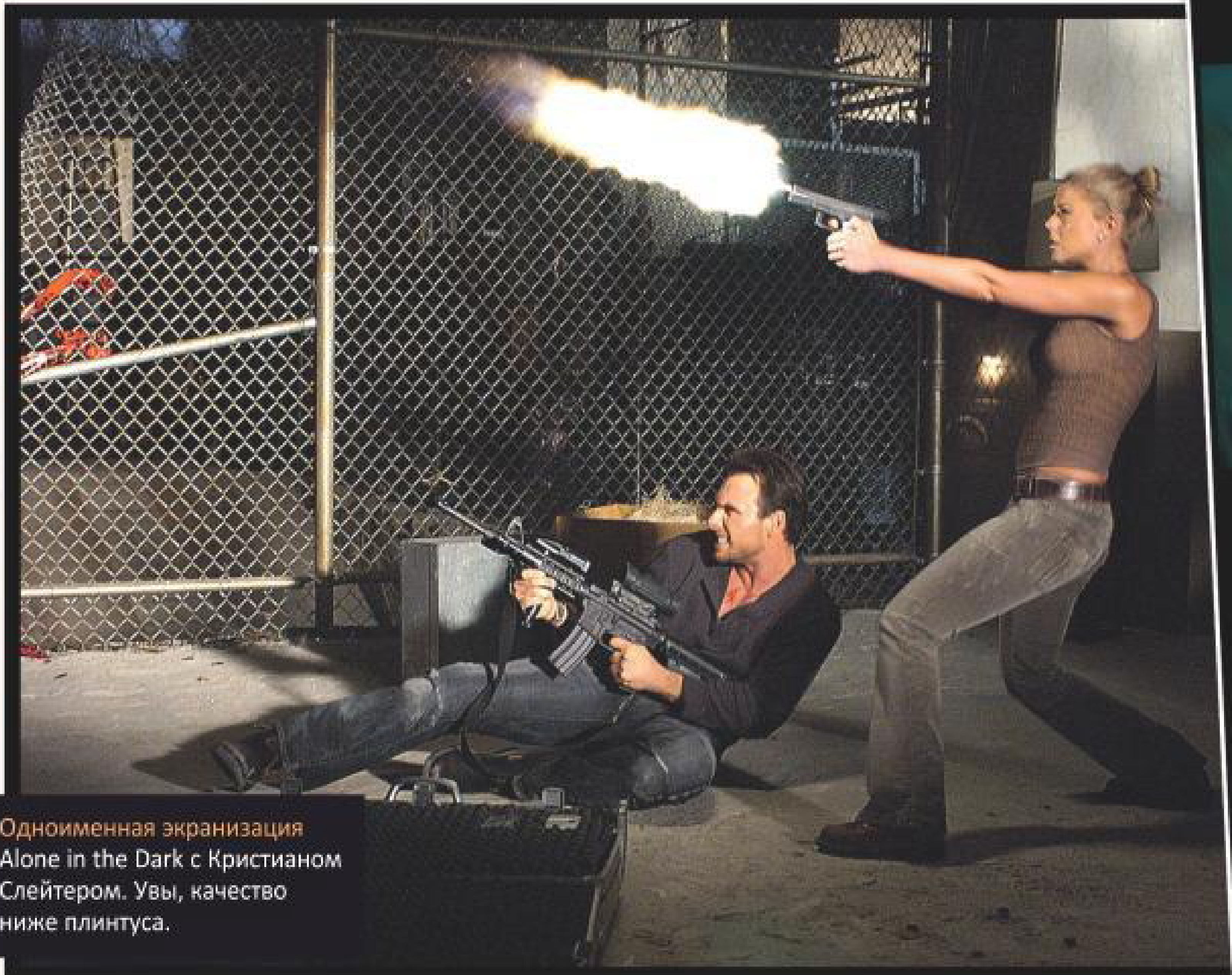
Он лихорадочно роется в карманах в поисках фонарика, но, увы, последняя батарейка села. И когда многоногое чудище кидается на него из кромешной тьмы, Джим мчится по коридору в поисках двери, которая окажется не заперта, в надежде на укрытие, где можно перевести дух перед следующей пробежкой...

Именно так зарождался жанр horror, недаром шедший рука об руку с термином «survival» («выживание»). Почетное звание прародителя жанра принадлежит игре, вышедшей в далеком 1981 году, — **Haunted House**. Ее разработала и выпустила для своей одноименной консоли недавно обанкротившаяся **Atari**. Герой игры изображен в виде двух глаз, другие части тела скрыты темнотой. Все действо заключается в блужданиях по заброшенному особняку покойного Захари Грейвса — нужно обнаружить некую урну. Привыкшего к жутким монстрам современного игрока, вздумай он посетить дом мистера Грейвса, наверняка порадовал бы местный виварий — летучие мыши, тарантулы и сам хозяин в обличье призрака. Главный герой погибал, если любой противник дотрагивался до него девять раз. Да, звучит неубедительно, а ведь когда-то было страшно!

Первым полноценным хоррором стал вышедший в 1992 году **Alone in the Dark** от **Infogrames**. Классика, она и есть классика — все, что было после, развивало и дорабатывало предложенные им решения. Фиксированная камера обзора, выбор одного из двух персонажей для прохождения, решение сложных логических задачек помимо уничтожения различных монстров, манипуляции с предметами в инвентаре... Кроме этого, в Alone in the Dark был захватывающий сюжет и, конечно, огромный особняк для исследования.

История уносит нас в дебри штата Луизиана. Владелец поместья Дерсето, и без того пользующегося дурной славой, погибает при невыясненных обстоятельствах. Официальная версия — самоубийство — не устраивает племянницу почившего, в отличие от местной полиции. Эмили отправляется исследовать дом в поисках ответа на возникшие у нее вопросы — либо частный детектив Эдвард Карнби, бессменный герой всех частей игры, отправляется туда же в целях описи имущества для некоего загадочного коллекционера.

Кто бы ни переступил порог дома, покинуть поместье удастся не скоро: богатая библиотека Дерсето поведает игроку об Изекиле Прегзте, грозном пирате, когда-то бороздившем семь морей. И не только — в свободное от грабежа и пьянства время



Одноименная экранизация Alone in the Dark с Кристианом Слейтером. Увы, качество ниже плинтуса.

[ИНТЕРЕСНЫЕ ФАКТЫ]

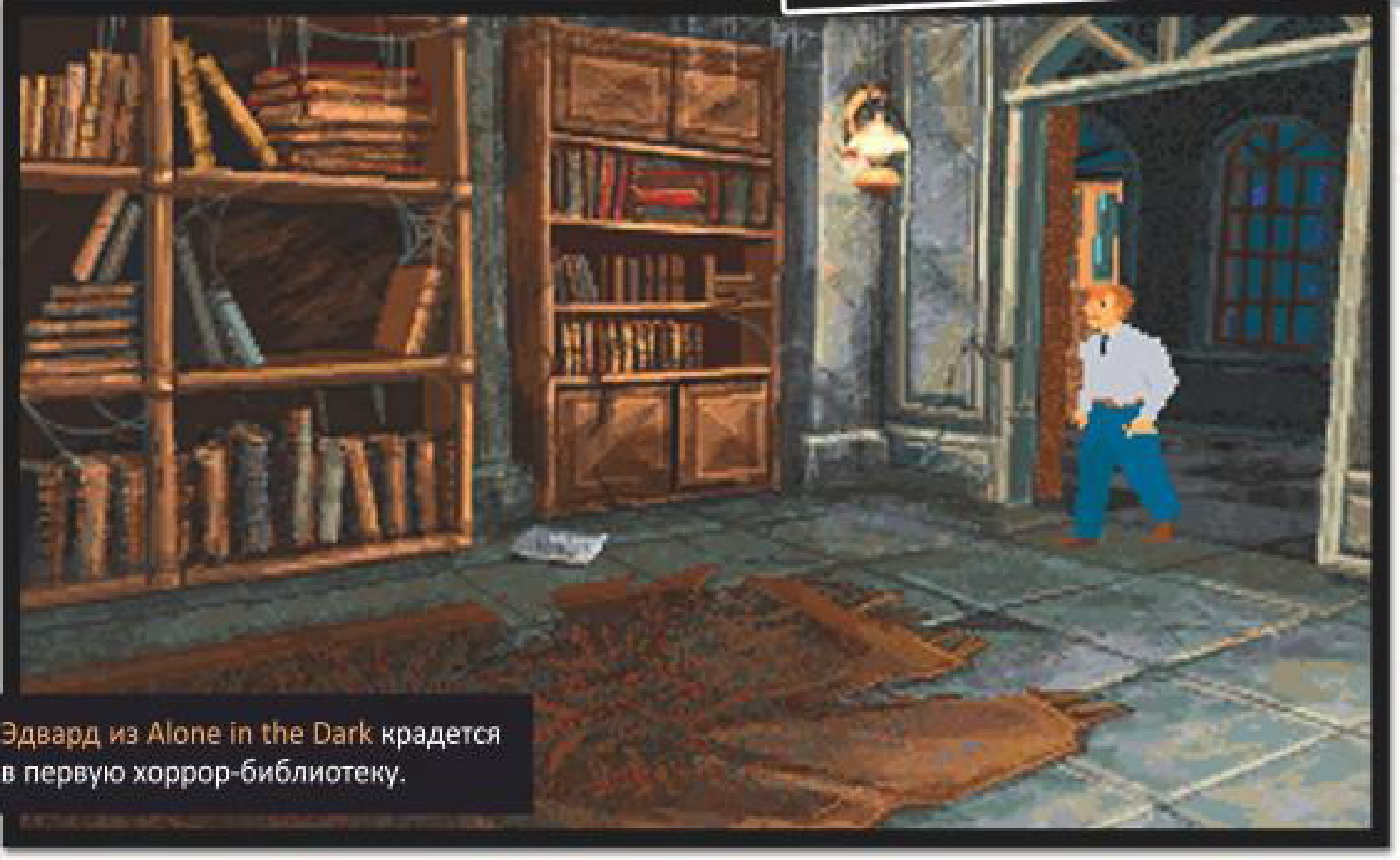
ЗАРОЖДЕНИЕ

Рождение жанра survival horror напрямую связано с литературой этого направления, а именно — трудами Говарда Ф. Лавкрафта. Детективное повествование, путешествие сквозь глубины ужаса, Древние (прототип боссов), все отсюда. Тема выживания активно присутствует в слэшер-фильмах, где протагонист пытается выстоять в борьбе с антагонистом — истинным воплощением зла. Впитав западные и восточные традиции, игры жанра «сурвайвал» демонстрируют как ориентацию на экшен, почерпнутую в основном из США, так и на психологические аспекты нагнетания страха, склонность к которым питают японцы.

Изекиль увлекался оккультизмом, что с определенной точки зрения спасло ему жизнь. Когда Прегзта все-таки прижали блюстители порядка, он попытался скрыться от преследования в луизианских болотах. Скрыться не удалось, а утонуть — запросто.

Но благодаря своим шаманским талантам Прегзт переродился в теле некоего путешественника, который и построил поместье Дерсето. Неудивительно, что в доме вскоре начала твориться всякая чертовщина, а после смерти путешественника, который, кстати, сгорел заживо вместе с семьей непосредственно в Дерсето, ни один новый владелец тут так и не прижился. А затем и мы пожаловали посреди ночи.

Сразу обращает внимание рывок вперед в плане проработки сценария по сравнению с тем же Haunted House. В наши дни Alone in the Dark вряд ли напугает даже гиперчувствительных: графика выглядит смешно, но взять бы это все да в новую обертку — та еще конфетка вышла бы.



Эдвард из Alone in the Dark крадется в первую хоррор-библиотеку.

А вот первой игрой, официально носящей гордую приставку «survival horror», стал **Resident Evil** (1996 год). Создатель RE Синдзи Миками, в следующем году собирающийся попугать нас запуском новой франшизы **Evil Within**, вдохновлялся фильмами Джорджа Ромеро из серии Living Dead. Если в Alone in the Dark герой пытается выбраться из населенного привидениями особняка в гордом одиночестве (что отражено в названии), то в Resident Evil уже группа персонажей пытается выбраться из особняка, оккупированного поголовьем зомби (что в названии столь ясно не отражено).

Что касается названия — в Японии RE известен как **Biohazard**, но для США пришлось придумать что-то другое, так как там под этим брендом уже были зарегистрированы и игра под DOS, и хард-роковая группа. Американское отделение **Capcom** в срочном порядке провело конкурс на новое имя для грядущего хита-на-века, приз достался дизайнеру из подразделения Capcom Digital. Впрочем, Крис Крамер, менеджер, первым обративший внимание на проблему с соблюдением прав, название Resident Evil счел «дурацким» и усиленно голосовал против. Но, видимо, ничего лучше так и не придумали.

Часть первая знакомит игроков с Крисом Редфилдом и Джилл Валентайн, членами элитной группы бойцов S.T.A.R.S., которые будут регулярно встречаться и в последующих частях франшизы. С кем боремся? Зараженные собаки, гигантские пауки, вороны, пчелы, рыбы, а также химеры и охотники — самые опасные противники, способные уложить Джилл или Криса одним ударом мутировавшей конечности. Разросшийся бестиарий, видеовставки с живыми актерами, новый тип сюжета, активный экшен вкупе с интересными задачками на соображаловку — успех Resident Evil был обеспечен.

В 1999-м случилось новое пришествие: сквозь мрак и туман миру был явлен **Silent Hill**. Его разработчики, **Team Silent**, вдохновлялись творчеством Стивена Кинга и голливудским кинематографом. Известный, но по-прежнему интересный факт: «эффект тумана», впоследствии ставший визитной карточкой серии, в первой части был наложен на картинку для сокрытия графических недостатков PlayStation.

Сам город был создан по образу и подобию стандартного городка американской глубинки по заказу **Konami**, новое руководство которой хотело получить игру для освоения рынка США. В результате разработчикам пришлось столкнуться с кучей ограничений и даже, о ужас, цензурой. Но все запреты в Team Silent проигнорировали и решили выложиться на полную, благо шанс представился. «Зацензуренными» оказались только несколько монстров из ранней версии игры — в частности, CHILD, уж больно похожий на ребенка, а потенци-

На самом деле зомби остались. Добиваем по сей день (Resident Evil 6, 2013 год).

Ни одного зомби не выжило (Resident Evil, 1996 год).

Синдзи Миками, суровый японец.

альный призыв к детоубийству в Konami одобрить не могли. Посмотрели бы они на **Dead Space 2**, где один из самых часто встречаемых монстров — мутировавший младенец, который выглядит как... младенец в раздувшемся памперсе.

Если SH сделал практически стандартом жанра несколько вариантов концовок, то RE возвел в культ массовый отстрел зомби. До такой степени, что изничтожение полуразложившейся нежити стало самостоятельным поджанром, начиная с **House of the Dead** в 1998-м, где бедных зомби расстреливают в виртуальном тире, и заканчивая современностью — **Left 4 Dead**, **Dead Island**... игры про зомби можно перечислять до бесконечности. Правда, если к ожившим трупам отношение игрока варьируется от прохладного до откровенно равнодушного, зомби-шутеры можно отложить на полочку со спокойной душой: испугаться вряд ли получится, ибо поражающим воображение сюжетом они, увы, не радуют.

Возьмем, к примеру, Dead Island. События разворачиваются на вымышленном острове Баной, тропическом рае недалеко от Папуа — Новой Гвинеи. По так и оставшимся загадкой причинам местное население становится жертвой вируса, превращающего людей в мерзких пожирателей человечины. Четверо главных персонажей, проходящих под кодовым названием «выжившие» (что вкупе со смахивающим на Гавайи островом навевает воспоминания о сериале Lost), становятся свидетелями зомби-атаки, очухавшись утром после крутой вечеринки в отеле. По стечению обстоятельств у этой четверки (рэппер, шпионка из Китая, бывшая звезда футбола и экс-полицейский) к вирусу иммунитет, что дает игроку шанс от их имени вооружиться тем, что под руку подвернется, и идти крушить зомби.

Вот, в общем-то, и вся история. Если зомби у игрока по жизни вызывают вежливый зевок, то игра превращается в веселую зачистку Баноя, особенно в кооперативном режиме. Веселую, но никак не страшную.

Демон vs. Интеллект

Но не «сурвайвал хоррором» единым — отдельную нишу занимают хоррор-квесты. Особенно рьяно на этом поприще выступала покойная ныне **Sierra**. Ее **Phantasmagoria** от Роберты Вильямс стала культовой... чего уж там, игра, вышедшая в 1995 году, умудряется до сих пор собирать солидную армию поклонников. Хотя ее на новых Windows и запустить-то непросто. Квест поражал (и поражает) в первую очередь качественным совмещением видеоряда с виртуальными декорациями, увлекательной историей и, чего греха таить, обилием насилия и откровенных сцен. Поражал настолько, что был запрещен в Австралии и ряде торговых сетей США.

Сюжет классический: писательница Эдриен вместе с мужем-фотографом въезжают в новый дом, здоровенный особняк с жутким прошлым. Дом построил фокусник, известный не только своими леденящими душу представлениями, но и количеством жен. Все, понятное дело, погибли при невыясненных обстоятельствах. Девушка, будучи натурой творческой, к исследованию особняка подошла с душой, в результате в первый же день по неосторожности высвободила из заточения древнего демона, борьбой с которым мы и занимаемся на протяжении семи игровых глав.

Атмосферу в Phantasmagoria создает в первую очередь сам особняк, созданный в лучших традициях готики, а пугают многочисленные видеовставки, особенно те, где фокусник расправляется с неугодными женами. И, конечно, музыка — хор в стиле Gregorian, исполняющий на латыни сатанинский гимн, крепко цепляет за душу еще в игровом меню.

Кроме Phantasmagoria, на наш взгляд, достойны упоминания только два хоррор-

Вершитель судеб, Pyramid Head, засветился на больших экранах в Silent Hill: The Movie.

квеста, сделанные с участием живых актеров. Это **Gabriel Knight: The Beast Within** от все той же Sierra и **The Dark Eye** от **inSCAPE**. Вторая часть приключений Гэбриела Найта, американца с немецкими аристократическими корнями, оказалась самой мрачной из посвященной ему трилогии и была завязана на разборках с оборотнями.

Автор сценария игр серии, писательница Джейн Дженсен, во всех подробностях изучила доверенную ей тему. В результате The Beast Within можно смело считать путеводителем по ликантропии, а также биографии последнего короля Баварии Людвига II, который, по версии Дженсен, оказался оборотнем. Причем все так логично вплетено в сюжетную канву, что любой документальный фильм про Людвига воспринимается не иначе как безуспешная попытка докопаться до его истинной сущности.

Второй Gabriel Knight был целиком создан по технологии FMV (Full Motion Video), что и его познакомило поближе со столь родным хоррорам словом «цензура». В первом немецком издании игры (а основное место действия тут Мюнхен и окрестности), которое вышло без перевода и субтитров, были удалены самые жестокие сцены, а вместо них на черном фоне шло описание пропущенного момента. Кстати, несмотря на то, что съемки целиком проходили в калифорнийской студии, на коробки с игрой поместили гордую надпись «Эксклюзивные съемки в Германии». На что не пойдешь ради выполнения планов продаж!

The Dark Eye берет оригинальностью: в плане картинки — совмещение видеофрагментов с трехмерной графикой и пластилиновой анимацией, в плане истории — тут требуется отдельный разговор. Игровой режим делится на «реальный», где происходят основные события, и «кошмарный», где воссоздаются произведения Эдгара Аллана По (привет «Сайлент Хиллу»).

В The Dark Eye обыгрываются три детективно-мистических рассказа писате-

Evil Twin из Silent Hill: The Room. И никакой цензуры.

ля — «Бочонок амонтильядо», «Береника» и «Сердце-обличитель», — причем у игрока есть возможность во всех трех случаях выступить как в роли убийцы, так и в роли жертвы. Единственное ограничение — строгое следование сюжету рассказов, зато прямо во время действа можно «перескакивать» из жертвы в убийцу и обратно.

Кроме Эдгара По, с The Dark Eye связан еще один писатель — Уильям Берроуз, который озвучил и дядю Эдвина, и серии слайдов-иллюстраций к «Маске красной смерти» и «Аннабель» (рассказ и поэма Эдгара Алана По соответственно).

В «реальном» режиме главный герой, чье имя остается нераскрытым, приезжает с визитом к дяде в роскошный особняк, где также проживают его брат Генри и кузина Элис. Элис и Генри тайно влюблены друг в друга, но дяде довериться не решаются. После обмена любовными записками, в котором мы активно участвуем, Элис заболевает, а вскоре и умирает.

Наш безымянный герой регулярно падает в обморок из-за отвратительно пахнущего растворителя, коим дядюшка регулярно протирает свои любимые картины. Очнувшись от очередного кошмара, персонаж по просьбе дядюшки вместе с Генри относит гроб с Элис в подвал дома. Генри просит оставить в подвале свет, на случай если возлюбленная все-таки не умерла и может очнуться... Ну а дальше начинается такая чехарда, что крышу сносит, и надолго, как всем участникам трагедии, так и игроку.

Зеркало с привидениями

Киноквесты как жанр игрокам и индустрии в целом наскучили очень быстро — все они были слишком уж линейными. Зато в трехмерном исполнении их хоррор-братья с завидным постоянством выходят до сих пор. Из самых популярных стоит вспомнить **Black Mirror**, посвященный борьбе с семейным проклятием. У проекта компании **Future Games** есть вторая и третья часть, до оригинала, к сожалению, не дотягивающие, что легко объясняется его передачей в руки других разработчиков.

Как и в The Dark Eye, главный герой, Сэмюэль Гордон, приезжает в родовое поместье, только не с целью навестить кого-то из родственников, а ради присутствия на похоронах дедушки, которого не видел двенадцать лет. В процессе прохождения выясняется подноготная семьи Гордонов, где есть все — и мистика, и садизм, и преступления, скрытые под слоем многовековой пыли. Не то чтобы было особенно страшно, но пара острых мо-

Unprecedented Success...And Controversy

Never before in Sierra's long history, perhaps in computer gaming history, has a new product jumped to #1 on the charts so quickly or been so controversial, as the new horror game ***Phantasmagoria.***

As this magazine goes to print, *Phantasmagoria* is topping best-seller lists solidly in the #1 position, and retailers stocking the game report that it is selling at an unprecedented rate. Numerous reviewers at magazines and newspapers have heralded *Phantasmagoria* as "massive," "hot," and "a bulging bag of Halloween candy." (Turn the page to see more.)

That doesn't mean that every retailer in the nation is offering *Phantasmagoria*, or that it has gained the blessing of everyone out there. Leading national retailer CompUSA quickly announced it would not stock the product, and other, smaller retailers have followed suit.

Phantasmagoria has been banned from most retailers in Australia by decree of the government. *The New York Post* called the game "SICK" in its headline, and there is even talk that the product could re-ignite the debate in Congress on whether there should be federally man dated ratings on computer software th stores would be required to enforce.

We aren't surprised at some of the kneejerk negativity that has come w the release of *Phantasmagoria.* We've known for quite some tin that this product would rattle th status quo out there and have b making proper arrangements.

We're even less surprised at t success that *Phantasmagoria* has had. With over $4 million invest the project and the stewardship best-selling author Roberta Will we were confident that we had winner on our hands. Rather th try to tell you all the reasons w and tell you all the reasons people are upset, we've included the infor tion on the following pages so tha could make your own decision as t relative worth of *Phantasmagoria.*

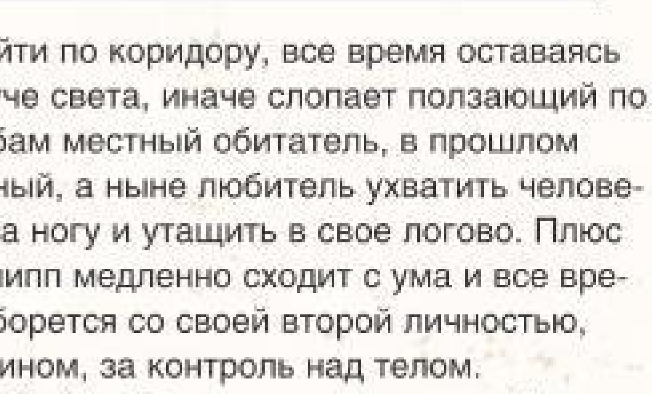
Holiday 1995 Automated Technical Support Service 24 Hours a Day, 7 Days a Week: 1 • 206 • 644 • 434

Phantasmagoria попала во все газетные заголовки — хотя игру вообще хотели запретить.

[ИНТЕРЕСНЫЕ ФАКТЫ]

РАЗРЕЗ ГЛАЗ

Истории просто о привидениях встречаются в японской литературе гораздо раньше. Первые упоминания относятся к периоду Хэйан (794-1185). «Кондзяку моногатарисю», самый известный сборник более тысячи различных преданий о призраках из Индии, Китая и Японии, был написан в течение того времени. Полная коллекция включала тридцать один том, из которых до нас дошли только двадцать восемь. Кабуки или нох, формы традиционного японского театра, тоже часто посвящены жутким историям о мести и потусторонних визитах в наш мир.



Из этой кружки пьют только настоящие оборотни. И не мечтай, Гэбриел!

ментов вкупе с интересными поворотами сюжета присутствует.

Гораздо более мрачная атмосфера в **Dark Fall**. Этот квест был создан всего одним человеком, англичанином Джонатаном Боаксом, а разросся аж еще на две части — **Dark Fall: Lights Out** и **Dark Fall: Lost Souls**. Несмотря на народную любовь, первая часть подверглась суровой критике со стороны многих игровых изданий — в первую очередь из-за крайне слабого графического исполнения (единственное экранное разрешение — 640?480). Зато легко запускается чуть ли не на пылесосе! Плюс причудливая игра света и теней, загадочные перешептывания призрачных голосов, обследование опустевших железнодорожной станции и примыкающего к ней отеля — тут есть чем попугаться и без графических наворотов.

Отдельного упоминания заслуживает **Penumbra: Overture** от шведов из **Frictional Games**, первый представитель жанра с реалистичной физической моделью. Персонаж, в целом существо беспомощное, может поднимать стулья и кидаться бутылками «как оно в жизни бывает». Кроме геймплея с примесью Thief-подобного стелса, Penumbra увлекает нетривиальным сюжетом, который отправляет игрока блуждать в одиночестве по заброшенным шахтам в Гренландии в поисках давно пропавшего отца. Препятствовать в приключениях будут зомби-собаки с горящими желтым огнем глазами, гигантские подземные черви и уйма загадок. От всех врагов предполагается прятаться или убегать, драться только в самом крайнем случае, ибо мрет главный герой быстро, аки муха. Тем и страшно.

Во второй части **Penumbra: Black Plague** Филипп, по-прежнему беспомощный как котенок, даже бутылкой во врага кинуть не может. Точнее, кинуть-то он может чем угодно, только для местных жителей это как с гуся вода. Одно из самых жутких мест в игре — когда мы должны пройти по коридору, все время оставаясь в луче света, иначе слопает ползающий по трубам местный обитатель, в прошлом ученый, а ныне любитель ухватить человека за ногу и утащить в свое логово. Плюс Филипп медленно сходит с ума и все время борется со своей второй личностью, Кевином, за контроль над телом.

Frictional Games нащупали новый тренд в хоррор-квестах — за счет вида от первого лица и возможности напрямую манипулировать с окружающими предметами создается ощущение, что это вроде бы экшен... Но ни оружия, ни выдающихся бойцовских качеств у персонажа нет. Зато есть злобные оппоненты, атмосфера патологического одиночества и полная неизвестность, что в сумме дает незабываемые переживания при каждом прохождении.

В третьей части Dark Fall: Lost Souls станция и гостиница заметно похорошели... в готическом смысле слова.

Дагон тебя побери

Можно как угодно пытаться завлечь игрока геймплеем, но если сюжет плох, то игра будет пройдена и забыта — в случае с хоррорами это правило работает на все сто. Поэтому «красный угол» жанра занимают игры с серьезной литературной основой. Это и **Call of Cthulhu** по произведениям Говарда Лавкрафта, и **Undying** по сценарию Клайва Баркера, и **Blackstone Chronicles: An Adventure in Terror** по бестселлеру Джона Соула, где события разворачиваются в бывшей психиатрической лечебнице.

Особенно хочется отметить, конечно, **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth**. Игра пугает не по-детски даже тех, кто с подхихиканьем смотрит самые страшные фильмы. А слабонервных она и вовсе может довести до дрожи в коленках и истошных криков, действующих соседям на нервы.

Мы навсегда запомнили момент, когда жители Инсмута, недружелюбного городка, куда попадает главный герой, посреди ночи напали на беднягу в его гостиничном номере. Фишка игры — реалистичный персонаж, у которого и голова кружится, и руки трясутся, и ногу сломать ему ничего не стоит, если не рассчитать и неудачно прыгнуть. Весь список последствий психологических травм у детектива Джека Уолтерса довольно внушительный: став свидетелем чего-то, не укладывающегося в рамки сознания, он может временно оглохнуть, ослепнуть, начать слышать голоса, впасть в панику, загаллюцинировать и, наконец, покончить жизнь самоубийством.

Главное достижение **Headfirst Productions** — им удалось передать основную идею творчества Лавкрафта. Все его истории так или иначе сводятся к тому, что человек — ничто по сравнению с древними богами и другими сущностями космического масштаба. И когда ничтожным людишкам случается с ними соприкоснуться, их слабая психика этого просто не выдерживает. Знаменитое творение Лавкрафта — божество Ктулху, — несмотря на название, в игре так и не встречается, что тоже является реверансом в сторону автора: разве мы, жалкие люди, в состоянии вообразить, как Он может выглядеть?!

Несмотря на то, что борьбу на два фронта — с персонажем и зловредным окружением — Headfirst Productions в целом смогли реализовать, от банкротства компанию это не спасло. Двум анонсированным продолжениям **Destiny's End** и **Tainted Legacy** так и не суждено было выйти, но ставить крест на «игроизациях» Лавкрафта не стоит.

В 2007 году к теме Ктулху и иже с ним вернулись турецкие разработчики из **Zoetrope Interactive**. Трехмерный квест от первого лица **Darkness Within: In Pursuit of Loath Nolder** идейно настолько вторит Call of Cthulhu, что кажется, будто обе игры сделали одни и те же люди. Дизайн, атмосфера точно такие же, как и главный герой, детектив «со сдвигом». Но с криками «грязные плагиатчики» на Zoetrope Interactive напрыгивать не хочется. Хотя бы за возможность снова погрузиться в тягучую атмосферу лавкрафтовской прозы в формате видеоигры.

Еще один мэтр ужасов промышляет на рынке хоррор-игр уже своими силами. Писатель, сценарист, режиссер и просто талантливый человек — Клайв Баркер — самым активным образом поучаствовал в создании Undying, survival horror шутера от первого лица (2001 год). Игра цепляет буквально с первых секунд и не отпускает до победного финала, ибо тут есть все: разброс уровней во времени и пространстве, полный мистики и оккультизма сюжет, бодрый геймплей с применением как обычного оружия, так и магических способностей.

Ох уж эти родственники! И в зеркало спокойно посмотреться нельзя.

Ни одна собака при создании игры не пострадала, кроме вот этой.

История начинается, когда ирландец Патрик Геллуэй возвращается на родину по просьбе давнего друга Иеремии Ковенанта, последнего отпрыска некогда многочисленного семейства. По прибытии в фамильный особняк Ковенантов Патрик выясняет, что родственники друга хоть и мертвы, но не до конца, да и сам Иеремия не один скелет в шкафу прячет.

Изначально планировалось вместо ирландца Патрика сделать главным героем некоего графа Магнуса Волфрама, обладателя невероятной физической силы и паранормальных способностей. Но Баркер отверг эту идею, остановившись на Геллуэе, простом человеке, по чистой случайности попавшем во всю эту магическую неразбериху.

В процессе выполнения поручения по избавлению от неупокоенных мы узнаем много интересных фактов из прошлого Патрика, которые выясняются посредством чтения его дневника, где, помимо мыслей и воспоминаний героя, отражаются текущие задания и любая другая полезная информация. Написанный хорошим литературным языком дневник (особенно если игру проходить в оригинале) можно издавать отдельно — тут Клайв потрудился на славу. Он также озвучил Амброуза, одного из братьев Ковенантов.

Шесть лет спустя из-под пера Баркера родился еще один хоррор-шутер от первого лица, **Jericho**, про проклятый город Аль-Хали. Получилось гораздо неприятнее, мрачнее и ближе по духу к «Восставшему из ада», чем к Undying. Здесь прошлое, будущее и настоящее переплетены за счет временных разломов, которые создал Перворожденный в попытках вырваться из «коробки» — места между мирами, куда бог заточил своего первенца (а первый блин, как известно, всегда комом). Отряд особого назначения «Иерихон», все члены которого обладают паранормальными способностями, отправляется в Аль-Хали с целью запечатать «коробку» и не дать перворожденному осуществить свои кровожадные планы.

Одна из главных радостей — возможность управлять всеми членами отряда, «перескакивая» между ними прямо во время боя. А если учесть, что способности и оружие у всех разные, то и стиль прохождения все время меняется. Вместе с тем игру много ругали за общую линейность и местами туповатый AI иерихонцев, но дизайн как монстров, так и уровней, где есть и Древний Рим времен Калигулы, и Средневековье во время крестовых походов, и немецкие траншеи времен Второй мировой, с лихвой все компенсирует.

В интервью Sunday Times Баркер както обмолвился, что второй части Jericho — быть. Потенциально сюжет будет вращаться вокруг самолета с 666 детьми на борту, который исчезнет с радаров где-то над океаном, а именно такое число жертв необходимо Перворожденному для создания очередного разрыва.

Кроме романов маститых авторов, за вдохновением разработчики регулярно обращаются к комиксам. И бывает, что, кроме Спайдерменов сотоварищей, появляются проекты, вообще не имеющие аналогов. Например, хоррор-экшен-аркада **Shadow Man** от **Acclaim** 1999 года выпуска по одноименному комиксу от Valiant Comics. Сделана игра так, что отлично смотрится даже в 2013-м, а самое главное — предназначена для регулярного перепрохождения.

По сюжету, главный герой, Майк Ле Руа, оказывается во власти могущественной заклинательницы вуду, которая превращает его в Человека-тень — бессмертное существо, способное перемещаться между миром мертвых и живых.

Используя медвежонка своего погибшего брата как ключ к переходу между мирами, Майк пытается остановить пять серийных убийц, которые действуют под предводительством древней сущности, имя которой — Легион. Мир мертвых создан по принципу лабиринта, плутать там — и жутко, и интересно одновременно. Подсаживаешься как на замешанную на вуду историю, так и на сбор всевозможных примочек вроде татуировок для прохождения сквозь пламя или темных душ, источника силы Майка.

Тут тоже было продолжение — **Shadow Man: 2econd Coming**, выпущенное эксклюзивно для PlayStation 2 в 2002 году. Майк опять спасает мир от Армагеддона, сотворением которого вплотную занялся демон Асмодей. Для промо Acclaim хотели поместить таблички с названием игры на реальные надгробия на кладби-

Истоки японских хоррор-традиций можно обнаружить в периоде Эдо (1603-1868) и эпохе Мэйдзи (1868-1912). Именно это время ассоциируется с развитием кайдана, популярного фольклорного жанра, где цель каждой истории — напугать слушателя рассказом о встрече с демонами, призраками, чудовищами, ведьмами и так далее. Элементы этих народных преданий перекочевали в современный кинематограф, особенно классический вид японского привидения.

щах, причем в пресс-релизе заявили, что собираются заплатить родственникам усопших, а это, мол, недвусмысленный намек для бедных семей. Лучше б на ПК портировали!

Печально, но факт — последним достойным полномасштабным хоррором был первый **Dead Space** пятилетней давности. Пыльные коридоры, атмосфера заброшенной космической станции, мерзкие некроморфы, так и норовящие оттяпать что-нибудь жизненно необходимое... Но когда история повторяется — уже не страшно, что и демонстрируют многочисленные «резидент ивелы», «сайлент хилы» и те же последние «дэд спейсы».

По мере того, как концепция «куча монстров во мраке хочет забодать вооруженного до зубов смельчака» все чаще вызывает у игроков зевоту, нежели крики ужаса и коллективные хлопанья в обморок, разработчики стараются найти новую фабулу успеха. А мы пока пообщаемся со специалистом-психологом в поисках решения проблемы привыкания человека к страшному.

Валерий Горлов, специалист Центра психологической помощи.

То ли опять спиртного не рассчитал, то ли и правда монстры привиделись.

Страх как искусство

Кто, как не профессионал по избавлению от неврозов, знает, как до этого самого невроза человека можно довести? Нас проконсультировал Валерий Горлов — специалист Центра психологической помощи «Просвет», помимо прочего занимающийся лечением зависимостей и фобий. Валерий, с играми знакомый не понаслышке, ответил на наиболее волнующий нас вопрос: чем же таким новеньким еще можно напугать пресыщенного хоррорами геймера?

Человека напугать, да так, чтобы волосы дыбом встали и зубы начали отбивать саундтрек к игре, — задача, мягко говоря, непростая. Для понимания механизмов достижения этого результата следует обратиться непосредственно к изучению природы страха. Валерий отмечает, что есть страх людей, которые испытывают голод, являются жертвами насилия, стихийных бедствий или войн, а есть страх типичного «обывателя». В горячие точки судьба не заносила, десятиметровой волной не накрывало, дух покойного дядюшки не преследовал.

Такой счастливый обладатель средней заработной платы по стране под давлением всевозможных СМИ, которые день за днем упорно вещают о творящихся в мире безобразиях, за годы жизни вырабатывает ко всему этому негативу иммунитет. Убили Усаму? Да без разницы, так как само понятие «убили» воспринимается как что-то надуманное.

В то же время страх по-прежнему необходим, и его отсутствие в реальной жизни компенсируется, например, экстремальными видами спорта, аттракционами, фильмами ужасов и, конечно, хоррор-играми. Причем чем стабильнее и комфортнее общество, то тем потребность в «страхе» больше и изощреннее.

Любая потребность требует удовлетворения, а конкретно к этой, по мнению Валерия, подход можно найти тремя основными способами. Первый — усиление сопереживания герою игры. Как этого добиться? Например, действительно проработать сюжет и тем самым в разы увеличить заинтересованность игрока. Сценарий в нынешних хоррорах — одна из самых слабых сторон. Достаточно сравнить те же Dead Space и Call of Cthulhu. Если отбросить в сторону геймплей и дизайн уровней от истории про обелиски, превращающие людей в страшных мутантов, откровенно

Для экстремалов — свое лицо можно было бы пришпилить к такой вот жертве обстоятельств.

Семья Ковенантов во всей своей посмертной красе.

сводит зубы. Неудивительно, что сопутствующий вселенной мерч — комиксы, сериал по мотивам — популяризировать в народе **Electronic Arts** так и не удалось. Другое дело, когда в качестве первоисточника фигурирует Лавкрафт — тут уже не то что сюжет, а своя мифология. И легко догадаться, где по-настоящему страшно, а где «ну вроде как».

Второй путь — это «разрушить границу» между человеком и разворачивающимися перед ним событиями. Не с молотком на монитор кидаться, а, к примеру, создать дополнительные аксессуары для хорроров. Надеваешь шлем как у Айзека, а то и весь костюм инженера в космосе, в руках вполне себе натуральный силовой пистолет, и вперед, за EarthGov. Можно использовать веб-камеру как источник информации для игры. Вспомним **Doom 3**, знаменитая сцена в туалетной комнате: морпех подходит к зеркалу, по экрану плывут инопланетные символы, картинка искажается... только в отражении игрок видит не предложенный разработчиками образ героя, а себя самого с BFG9000 наперевес! Вот это были бы ощущения! Или доработать гибель персонажа: если ее драматически растянуть или как-нибудь по-особенному обыграть, это значительно усилит переживания геймера.

Наконец, можно подстроить игру под конкретного игрока. Допустим, пройти автоматизированный психологический тест на уровень страха и особенности переживаний, что приведет к модификации настроек: скорости, освещенности, выбора вводных ситуаций, образов персонажей и игрового ритма. Боишься пауков? Держи целую охапку. Что раздражает больше — еле плетущаяся кобыла или чересчур резвый жеребец? То и получай. Ну и главный философский вопрос — вампиры или оборотни?

И это лишь несколько вариантов развития жанра, что позволяет предположить — надежда на светлое (точнее, мрачное и пугающее) будущее у хорроров есть! Впрочем, некоторым разработчикам удается использовать новаторские приемы доведения игроков до нервного тика уже сегодня, причем при минимальной затрате средств. Например, Марку Хэдли, создателю инди-проекта Slender.

Ибо ночь темна и полна ужасов

Slender: The Eight Pages — первая часть намечающейся серии хорроров про Тонкого человека. Сам персонаж был придуман на форуме **Something Awful**, где на уже существующие фотографии пририсовывают разные спецэффекты, чтобы сделать их пугающими.

Пользователь под ником Виктор Серж выложил две фотографии детей со странным высоким человеком на заднем плане — вышло жутко и неприятно. В результате фотографии мгновенно стали популярными, после чего Slenderman попал в поле зрения начинающего разработчика Марка Хэдли и стал главным антагонистом игры, написанной на Unity.

При создании Слендера разработчик ориентировался на игры наподобие **Amnesia: The Dark Descent**, где игрок оказывается в ситуации полной беспомощности. Сюжет прост: полицейская по имени Кейт отправляется ночью в лес на поиски пропавших детей. С собой она берет только фонарик и видеокамеру, видимо, вдохновившись примером студентов из фильма «Ведьма из Блэр». В процессе путешествия Кейт обнаруживает записки от похищенных детей. Затем в какой-то момент, сгенерированный случайно до такой степени, что сам Хэдли не знает, когда это может произойти, в лесу появляется Слендермен. Цель игры — собрать все восемь записок, не попав Слендеру в руки, то есть щупальца, и не закончить как вышеупомянутые студенты.

Несмотря на простое исполнение, тривиальную идею и продолжительность около пары десятков минут, The Eight Pages способна довести до икоты даже ветерана Dead Space. По мнению Хэдли, ему удалось сыграть сразу на нескольких базовых человеческих страхах. Во-первых, это страх неизвестности. Если не знаешь, чему противостоишь, когда оно на тебя нападет и нападет ли вовсе, уровень напряжения зашкаливает. Во-вторых, ощущение ужаса должно создаваться постепенно, только тогда оно будет полноценным. Но самое главное — это именно беспомощность героя. Когда единственное доступное средство спасения жизни — убегать и прятаться.

Душа — в пятки

Психология психологией, но «привет из организма» никуда не делся и играет столь же важную роль. Если на психологическом уровне человек к восприятию страшного подготовлен, то в силу вступают процессы чисто физиологического характера. Давайте разберемся, что происходит внутри нашего тела в момент ужаса, как раз на примере Слендера.

Галстуки Слендермен предпочитает красного оттенка — чтобы кровь была не так заметна.

Shadowman из комиксов.

[ИНТЕРЕСНЫЕ ФАКТЫ]

АФРИКАНСКИЕ МОТИВЫ

Согласно принципам африканского вуду, мертвеца может оживить бокор, или колдун. Зомби лишены собственной воли и полностью контролируются бокором. В вуду существует понятие «астрал зомби» — это часть человеческой души, которую колдун захватывает и использует для усиления своих способностей. Зомби-астрал обычно заключен внутри бутылки, которую бокор может продать клиентам для приобретения удачи, богатства или исцеления.

Кейт идет по лесу, вокруг темно, одни деревья да неровный свет фонарика. Она задумалась, остановилась… вдруг слева появляется расплывчатая фигура. Дрожит камера, у игрока стучит сердце, трясутся руки, потеют ладони. С научной точки зрения Слендермен выступает в данной ситуации в роли стрессора. Когда человек сталкивается со стрессором, гипоталамус — отдел промежуточного мозга — активирует эндокринную систему и вегетатику (вегетативную нервную систему, ВНС).

ВНС приспосабливает работу внутренних органов к изменениям окружающей среды, то есть обеспечивает гомеостаз. Повышается число сердечных сокращений (чтобы кровь веселее бежала по сосудам и вы могли быстро убежать от опасности), сужаются артерии (чтобы ускорился кровоток), угнетается слюноотделение (то самое знаменитое — во рту пересохло), увеличивается просвет бронхов и бронхиол (чтобы ничто не мешало вам дышать, когда вы со всех ног драпаете).

Однако этих ощущений недостаточно, чтобы вы испытали настоящий ужас. Не хватает гормонов адреналина и тироксина! Тут-то в дело вступает эндокринная система. Передняя доля гипоталамуса активирует гипофиз — мозговой придаток в форме округлого образования, который расположен на нижней поверхности головного мозга. Гипофиз вырабатывает тиреотропный гормон, который, в свою очередь, активирует щитовидную железу. Щитовидка начинает выбрасывать тироксин прямо в кровь — он не только усиливает действие вегетативной нервной системы, но и дополнительно ускоряет течение мыслительных процессов. Мы начинаем соображать очень-очень быстро. Мозг включается на полную катушку.

Одновременно задняя доля гипоталамуса активирует мозговое вещество надпочечников, которые начинают с огромной скоростью вырабатывать адреналин и норадреналин — они тоже выбрасываются в кровь. Действие этих двух гормонов известно всем: возбуждение нервной системы на всех уровнях для достижения основной цели — выживание организма в экстренной ситуации. Выброс в кровь адреналина можно сравнить с потоком искр, которые вспыхивают в мозге и на дикой скорости проносятся по всему телу, пробуждая всех и вся.

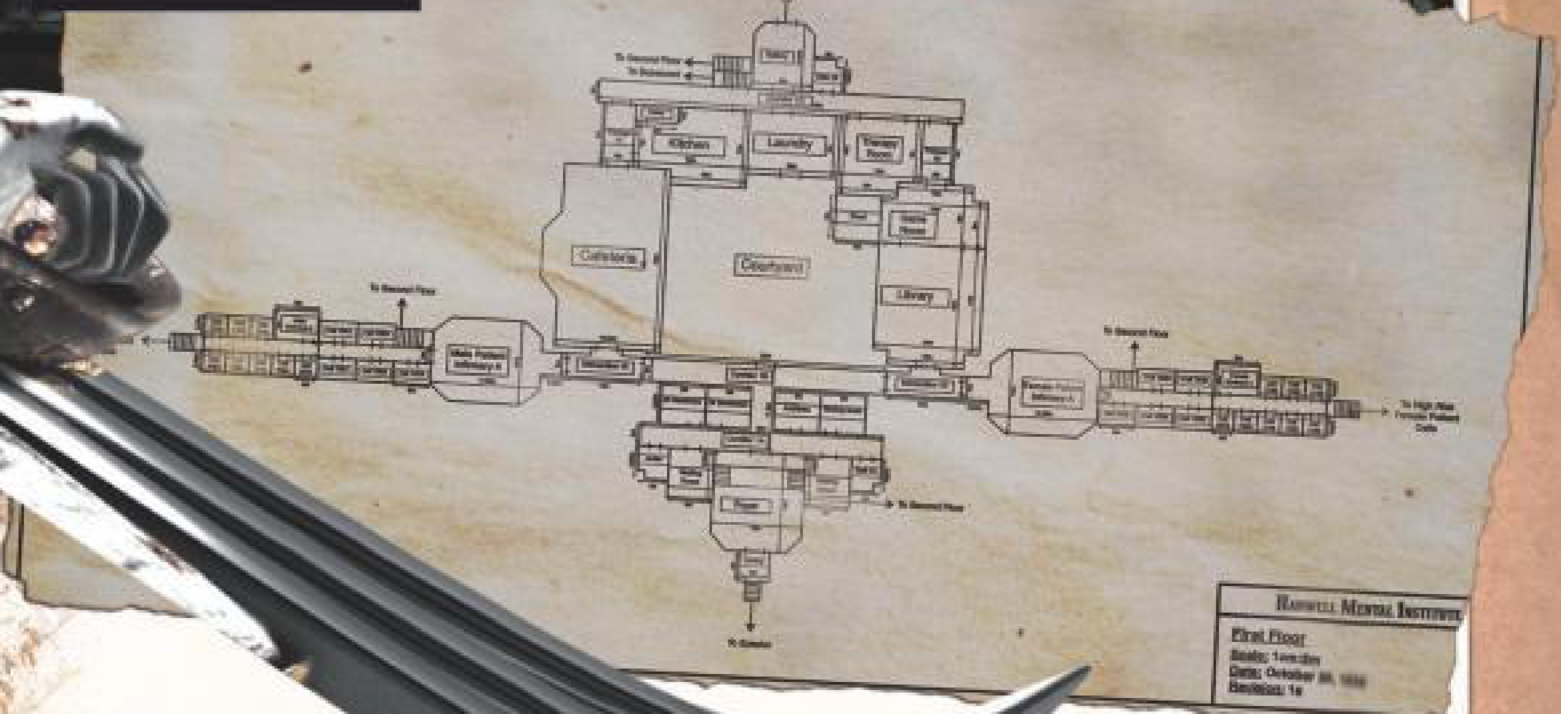
Как игрок начинает действовать, когда в организме начинается вся эта катавасия, — вопрос сугубо индивидуальный. Кто-то закрывает глаза и в ужасе отворачивается от экрана, кто-то, наоборот, судорожно вцепляется в мышку и уводит Кейт подальше от Слендера.

Кстати, наблюдая за своим или чьим-то еще поведением во время игры, вы с большой долей вероятности можете спрогнозировать, как будете вести себя в страшной ситуации в реальной жизни. Одни застывают от ужаса, другие же становятся очень активными, готовыми бороться с кошмаром. Похожие тесты, кстати, существуют в некоторых спецорганизациях, там целенаправленно пугают человека, чтобы выяснить его стрессоустойчивость. И иногда в качестве инициатора страха используют именно игры.

Допустим, что игрок от экрана не отвернулся, монитор не выключил, из комнаты не убежал, а продолжил спасение утопающих силами самих утопающих. И когда он спрятался за соседнее дерево, думая, что вот оно, надежное убежище, Слендермен настигает его и там.

То есть действие стрессора продолжилось! В этом случае передняя доля гипоталамуса начинает действовать на гипофиз таким образом, что заставляет его производить адренокортикотропный гормон. Он, в свою очередь, действуя на кору надпочечников, приводит к выбросу кортикоидных гормонов — кортизола (гормона стресса) и альдостерона. Основная функ-

Ни врачей, ни пациентов, ни матрасов. Опять растащили казенное добро?



План психиатрической клиники Ханвелла.

ция кортизола — повышение уровня сахара в крови. А сахар — это источник энергии для всего организма (хочешь быстрее думать — съешь шоколадку). Когда его в крови много, резко усиливается клеточный метаболизм. Альдостерон же поднимает артериальное давление, обеспечивая быстрейшее поступление кислорода и питательных веществ ко всем органам.

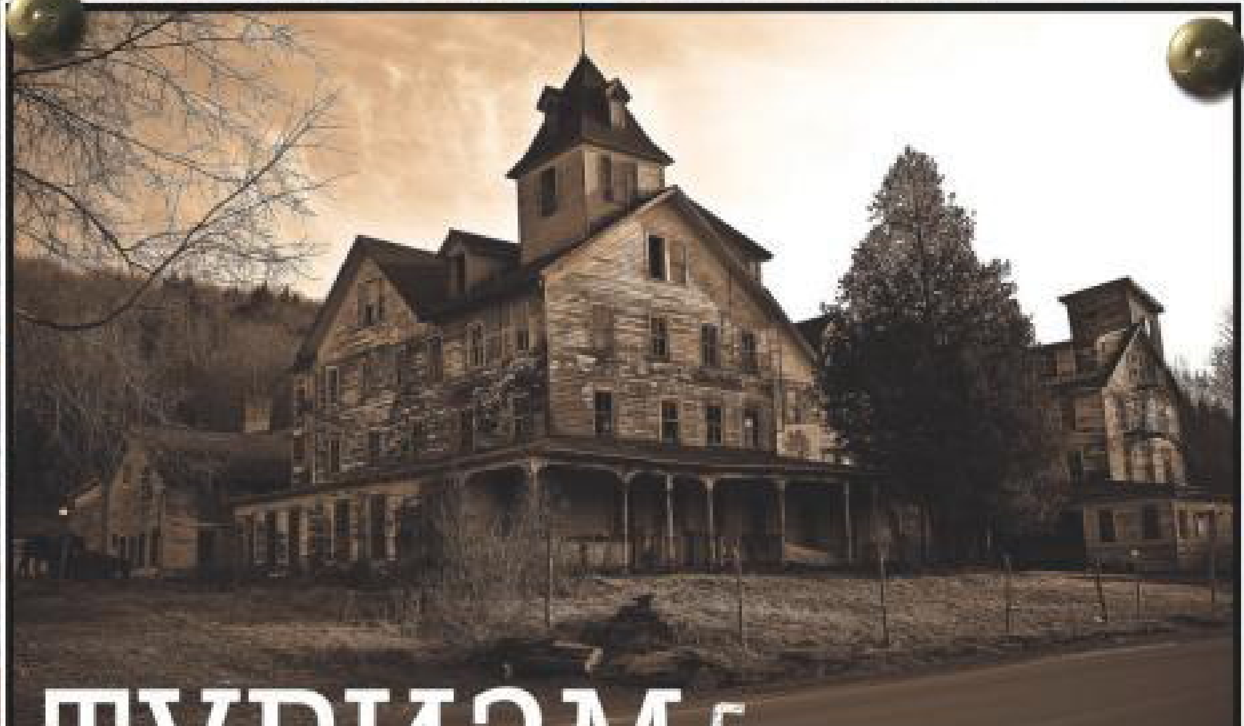
То есть все системы начинают работать на максимуме возможностей, чтобы человек (да и не только человек — практически любое животное) смог разрешить стрессовую ситуацию как можно быстрее и в свою пользу. На психологическом уровне — страх, нервное возбуждение, острая потребность немедленно прекратить действие стрессора. А это либо выйти из игры, либо убежать от Слендера, либо его прикончить, будь такая возможность. А так как такой возможности нет, то и уровень стресса возрастает в геометрической прогрессии.

В игре раздражающая психику ситуация обычно достаточно быстро заканчивается. А вот если бы действие стрессора затянулось (например, образ Слендермена непрерывно преследовал игрока во сне и наяву), то это могло бы вызвать крайне неприятное патологическое состояние — дистресс. Это нервное перенапряжение, которое подрывает здоровье, причем больше всего страдает даже не нервная, а иммунная система.

В случае с видеоиграми, особенно хоррорами, дистресс может возникнуть, если в них переиграть. Вывод напрашивается сам собой: во всем надо знать меру! Случаи дистресса после передозировки хорроров (чаще фильмами, но и играми тоже) не какой-то там вымысел, а вполне реальная нередкая ситуация, с которой хорошо знакомы врачи-психологи. Психика — натура тонкая, перегружать ее не стоит.

Полный дурдом

Впрочем, есть те, кому меру знать не положено в силу профессии. В гостях у «Игромании» — Августин Кордес, один из



ТУРИЗМ [ИНТЕРЕСНЫЕ ФАКТЫ]

Неугасающую страсть к населенным привидениями домам питают туристы со всех уголков света. Парапсихологи считают, что привидения выбирают места, где произошли жестокие или трагические события — убийство, самоубийство, несчастный случай с летальным исходом. Скептики утверждают, что у любого такого явления есть логическое объяснение: физические иллюзии, полусны, сопутствующие пробуждению, игра воображения или памяти.

Августин Кордес, автор Scratches.

создателей стильного аргентинского хоррора про блуждания по дому с секретами **Scratches** и грядущего **Asylum**.

Привет, Августин! Твоя первая игра, Scratches, разработанная с Nucleosys, пользовалась большим успехом у любителей хорроров. Теперь ты работаешь над Asylum с новой компанией Senscape, которую сам же и основал. Есть ли базовые «хоррор-принципы», которыми ты пользуешься при создании своих игр?

Ну, я бы не сказал, что Scratches была каким-то «огромным успехом», но эта игра точно встряхнула жанр адвенчур и хорошо продавалась на протяжении длительного времени. Многие фанаты вспоминают о ней с любовью, и мы определенно придерживаемся некоторых принципов при создании Asylum. Рецепт крайне прост: сильный сценарий и атмосфера.

У всего, что ты делаешь в игре, есть главная цель — продвинуться дальше по сюжетной линии, при этом должно ощущаться единение со всем и всеми вокруг тебя. Если что-то выглядит механическим или воспринимается как рутинная работа, тогда пропадает иллюзия погружения в происходящее, что на самом деле происходило пару раз в Scratches — в частности, во время первого дня, когда нужно было найти свечи. В случае с Asylum я очень аккуратен с дизайном, тем, как выглядит здание, и общим течением игры, чтобы избежать подобных проблем.

Атмосфера — также ключевой момент в Asylum. Сложно описать, что создает хорошую атмосферу, поэтому просто скажу, что это комбинация графики, звука, музыкального сопровождения, сценария и дизайна. Все эти элементы сошлись вместе, чтобы создать уникальное настроение, демонстрируемое в Scratches. Надеюсь, то же самое произойдет и с Asylum.

Ты финансируешь Asylum с помощью Kickstarter. Почему ты решил использовать этот сервис и какие результаты он на данный момент принес?

Давай вспомним, что Asylum довольно долго был на самофинансировании. Это амбициозная игра, которая требует много усилий и времени, и в какой-то момент у нас стали заканчиваться деньги. Kickstarter показался нам идеальным местом, куда можно обратиться за помощью, но при этом остаться по-прежнему независимыми, так что я решил сделать ход конем.

Это была сложная кампания, но, по счастью, мы достигли своей цели. Опыт получился невероятный, и мы в Senscape не можем в полной мере выразить ту благодарность, которую испытываем ко всем, кто решил предоставить нам возможность завершить Asylum тогда, когда этого захотим мы, и остаться искренними в плане своего видения игры.

С точки зрения хорроров, как считаешь, есть ли значительная разница между независимыми проектами и продуктами крупных корпораций? Если есть, как это влияет на сами игры?

Разница есть определенно! В то время, как мейнстримовые хорроры обычно придерживаются стандартных формул, инди-проекты стараются нарушать правила и пробовать что-то новое. Они также раздвигают границы жанра, когда доходит до откровенно неприятного по содержанию материала, так как в целом их не волнует, какой рейтинг в результате присвоят игре.

С другой стороны, определенный рейтинг обычно требуют инвесторы — например, некоторые издатели не хотят, чтобы на коробке стояла буква «M» (Mature). Это необязательно влияет на качество продукции, но точно — на интересность и на то, насколько страшной игра в результате получается.

По твоему мнению, какие ошибки чаще всего совершают разработчики, в результате чего игра получается не страшная, а смешная или скучная?

То, о чем я говорил до сих пор, указывает на критические аспекты создания настоящего хоррора, которые обычно остаются недопонятыми, особенно компаниями покрупнее. Одной фразой это можно выразить так: ключ к успеху — избежать повтора. Это большая проблема для инвесторов, которые хотят играть на знакомой территории, а потому придерживаются проверенных временем и уже не раз испробованных механизмов. Но какой ценой? Теряется потенциально запоминающаяся игра, которая может подарить по-настоящему страшный геймплей.

Например, жанр survival horror уже давно топчется на месте: первый раз, когда ты встречаешь врага, может быть шокирующим, но после ты всегда знаешь, чего ожидать, уже буквально предчувствуешь, когда на уровне появится «босс». Возможно, такой геймплей можно назвать напряженным, но никоим образом не страшным.

Пробуя разное, инди-игры тем самым решают проблему повторяемости. Хорроры наиболее эффективны, когда не знаешь, чего ждать дальше. Как однажды сказал Лавкрафт, страх неизвестного — самый сильный страх.

Зомби — создания неторопливые, и в Dead Island часто возникает ощущение, что это игрок на них охотится, а не наоборот.

Asylum, как и Scratches, — адвенчура в стиле point & click. Есть ли конкретные причины, по которым ты выбрал именно этот жанр для своих хорроров, и собираешься ли и в дальнейшем его придерживаться?

Не то чтобы я выбрал формат adventure для производства хорроров — скорее адвенчуры сами по себе мой самый любимый жанр. Я на нем вырос и именно от него получаю больше всего удовольствия. Таким образом, это игровой жанр, с которым я предпочитаю работать.

Учитывая это, я также верю, что он идеально подходит для «чистого» хоррор-опыта. В то время, как survival horror или экшен-игры навязывают тебе определенные правила, такие как необходимость убегать от врагов или вступать с ними в бой, жанр adventure, фокусируясь на развитии сюжета, дает много свободы.

Игры вроде Asylum просто не могут существовать в каком-нибудь другом формате, и план заключается в том, чтобы продолжать делать адвенчуры так долго, сколько сможем.

Место действия в Asylum — Hanwell Mental Institute. Почему выбор пал на сумасшедший дом и насколько обширная территория будет предложена для исследования?

Я всегда хотел погрузиться в обстановку психиатрической лечебницы, особенно когда она заброшенная и обветшавшая. Я нахожу тему запустения очень увлекательной, даже по-своему красивой (я и постапокалиптический сеттинг поэтому тоже люблю).

Но Asylum дает возможность по-новому взглянуть на уже известную тему, также как Scratches сделала это с темой населенного привидениями особняка: по такому сумасшедшему дому вы в играх еще не бродили, и да, он очень даже большой. Мы решили сделать около сотни комнат, и вы сможете свободно исследовать каждую, так как они буквально кишат деталями, часто олицетворяющими жуткие истории, происходившие внутри психиатрической клиники Ханвелла.

Есть ли какие-нибудь специфические детали сюжета, которыми ты готов сейчас поделиться?

Пока немного, если честно. Мы хотим все держать в секрете как можно дольше. Все, что я могу пока рассказать: вы — бывший пациент, который возвращается в клинику после странных галлюцинаций, которые неожиданно начинает испытывать. Ваши воспоминания расплывчаты, но ваши видения, по-видимому, указывают на что-то жуткое, что произошло во время вашего пребывания в этом учреждении...

Игровой движок называется Dagon — прямая отсылка к творчеству Говарда Ф. Лавкрафта. Были ли другие источники вдохновения и как они повлияли на игру?

Да, другие источники вдохновения были, в основном старые Hammer Horror фильмы из семидесятых (готические фильмы британской студии Hammer Films, выходившие в 1950-1970-х гг.). Также можно заметить влияние итальянских хорроров, особенно позднего Лучио Фулчи, одного из моих самых любимых режиссеров.

Это особенное настроение я все время пытаюсь уловить и заново воспроизвести. Есть что-то сюрреалистичное в работах Лучио Фулчи, и я обожаю ощущение клаустрофобии, которое присутствует в фильмах серии Hammer Horror.

Расскажи нам о движке поподробнее.

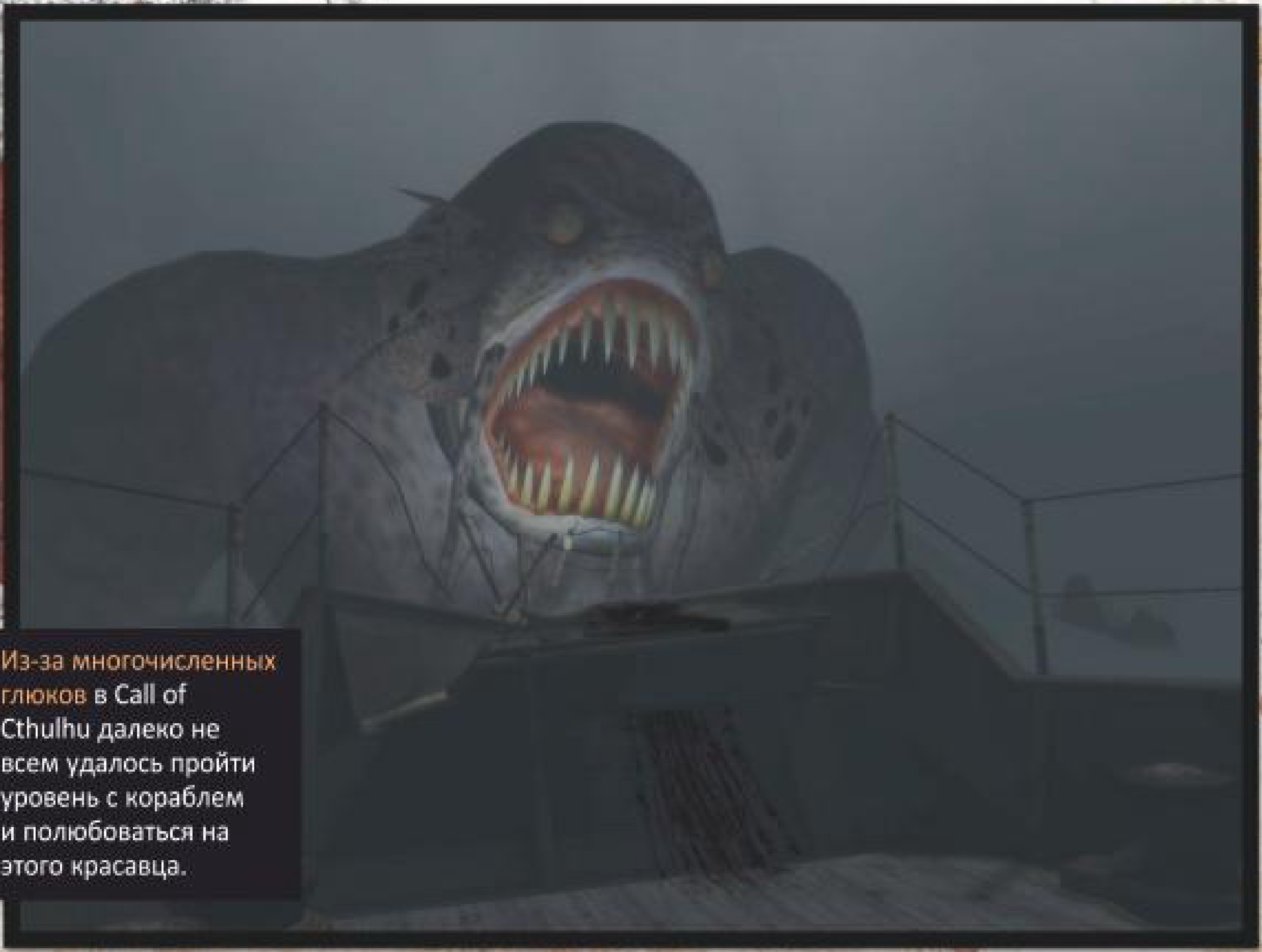
Это очень амбициозный проект, возможно, даже слишком для такой маленькой команды, как наша (вплоть до текущего момента я над ним в основном в одиночку работал!), но результат этого более чем стоит.

У нас есть собственный набор инструментов, заточенных под наши потребности, но в то же время они достаточно гибкие и подойдут для других проектов. На самом деле, так как «Дагон» бесплатен для использования и есть в открытых источниках, другие разработчики уже адаптируют его для своих собственных игр. Наиболее известна выходящая в ближайшее время Adamantus, sci-fi-fantasy адвенчура, даже близко не похожая на Asylum.

«Дагон» фокусируется на портативности, простоте и качестве. Поэтому с ним можно очень быстро программировать игры, и движок гарантирует, что эти игры пойдут на максимально большом количестве систем в наилучшем качестве.

В настоящий момент Asylum показывает HD-графику на довольно-таки старых компьютерах, будь то Windows, Mac OS X или Linux, даже iOS или Android. Это огромное достижение, и нам не терпится поделиться теми замечательными планами, которые у нас припасены для «Дагона».

С какими самыми главными — и страшными — испытаниями игрок



Из-за многочисленных глюков в Call of Cthulhu далеко не всем удалось пройти уровень с кораблем и полюбоваться на этого красавца.

[ИНТЕРЕСНЫЕ ФАКТЫ]

ВУДУ В США

Культ вуду в США практикуется в Новом Орлеане, штат Луизиана. Здесь, начиная с XIX века, центральными фигурами являются вуду-королевы. Самая известная из них — Мари Лаве. Она не только захватила всю власть в городе, но и выступала в роли оракула. Мари занималась проведением частных ритуалов в своем коттедже на улице Святой Анны, экзорсизмом и жертвоприношениями, дабы умилостивить духов. Сейчас ее могила чуть ли не главная достопримечательность в Новом Орлеане, ежегодно она собирает больше посетителей, чем могила Элвиса Пресли.

столкнется в процессе прохождения Asylum?

По понятным причинам я не могу подробно в это вдаваться, но там есть несколько действительно жутких мест. Наверное, самое главное испытание — заставить себя идти дальше, чтобы узнать, что же все-таки произойдет, даже когда запуган до смерти!

Планируются ли дополнительные издания игры и что они будут в себя включать?

Нет, пока таких планов нет. Могут быть дополнения типа запланированных Memories (практически полноценная новая игра), но предполагается, что они будут расширять сеттинг за счет собственных историй. Asylum, как и Scratches, разрабатывается как законченная игра с четко определенным началом и единственной концовкой, так что сиквелов точно не будет.

Давай вернемся к Scratches. В чем, по-твоему, заключается секрет успеха игры и что ты почерпнул для себя из этого опыта?

Я сам для себя никогда не мог этого понять, игра оказалась успешнее моих самых дерзких ожиданий. Полагаю, в ней есть что-то уникальное в плане атмосферы и ощущения присутствия в готическом романе прошлых лет, что привлекло первых преданных фанатов, а со временем «сарафанное радио» привлекло еще больше. Некоторым игрокам Scratches жутко не понравилась, конечно, и это абсолютно нормально, потому что эта игра однозначно не для всех, но если уж зацепила, то надолго.

Определенно, были ошибки в дизайне (как я уже говорил, по скорости развития сюжет то застревал, то несся на всех парах), но теперь я уделяю этому аспекту гораздо больше внимания в Asylum.

Твой личный список лучших хорроров всех времен и народов?

Смешно, но у них у всех есть слово «темный» в названии. Alone in the Dark, Dark Seed, The Dark Eye и Dark Fall. Можно сказать, что Dark Seed оказала наибольшее влияние на Scratches с точки зрения дизайна.

Ты сейчас сконцентрирован на Asylum или уже планируешь следующую игру?

Да, мы сейчас сконцентрированы на Asylum, так как надо ее все-таки закончить. Игра ужасно требовательная, но, по счастью, она на продвинутой стадии разработки, в последнее время у нас был большой прогресс благодаря Kickstarter. Впрочем, у меня есть идеи для наших следующих игр, и я уверен, они вам тоже понравятся.

Спасибо за ответы, с нетерпением ждем возможности побродить по мрачным коридорам Hanwell Mental Institute!

■■■

Жанр хорроров — один из тех столпов игроиндустрии, что гарантируют внимание публики и хотя бы минимальную прибыль. Ничего не попишешь, люди любят пугаться, а потому сложно устоять, если в описании игры фигурируют мрачный дом с не менее мрачным прошлым, опасный вирус загадочного происхождения или покинутый населением город, где теперь обитают всевозможные неприятные продукты воображения разработчиков. Каждый раз любопытно — вдруг удивят!

И несмотря на то, что удивляться в последние годы удавалось редко, а пугаться и того реже, надежда на истинный ужас по-прежнему теплится.

Потому что случаются сюрпризы — маленьким независимым проектам удается заставить сердце трепетать там, где терпят неудачу напичканные спецэффектами «блокбастеры». Параллель с киноиндустрией видна невооруженным глазом: хорроры в любом исполнении держатся на атмосфере, а как ее создать? В поисках ответа на этот и многие другие вопросы мы погрузились в историю жанра, покопались на пыльных полках с самым страшным — и нежно любимым. Узнали, от чего потеют ладони, а сердце стучит быстрее, чем барабаны во время отступления. Заглянули в мастерскую Senscape и лабораторию психоанализа, дабы выяснить, стоит ли поддерживать тот огонек надежды. Что как оно было жутко — так, и даже страшнее, оно когда-нибудь будет снова.

Хотя бы в обозримом будущем. Уже заявлены релизы тех же Evil Within, Asylum или inSane, долгостроя от Гильермо дель Торо. Пускай выбор пока невелик, но главное, что жанр медленно развивается, и даже тупик — повод сделать несколько шагов назад и выбрать другой коридор в лабиринте возможностей.

А вариантов выхода из ситуации застоя у хорроров, как мы сегодня выяснили, великое множество. Осталось лишь дождаться, когда пытливые умы и отчаянные сердца претворят свои идеи в жизнь — да так, чтобы свет ночью выключать не хотелось после всего этого игропиршества. ■

Дмитрий Злотницкий

Киберпанк угрожает

Опасности киберпанк-будущего в играх и реальности

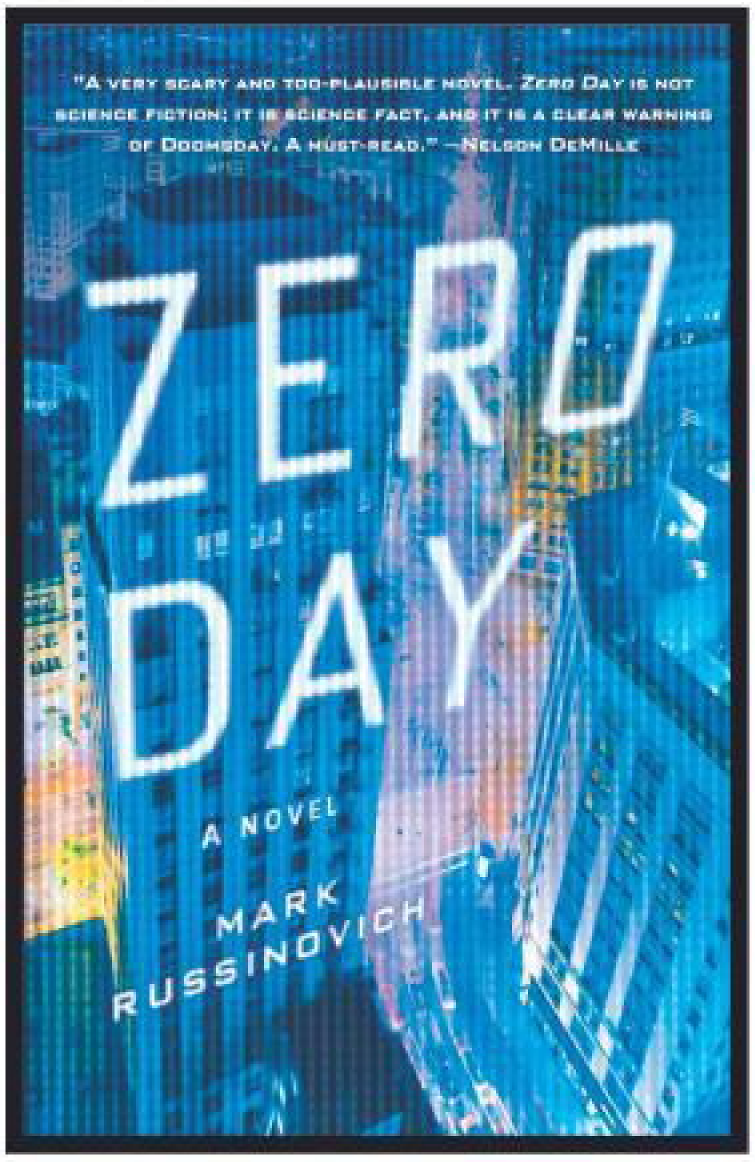
Киберпанк зародился в первой половине восьмидесятых годов прошлого века — сначала как направление в фантастической литературе, но уже через пару-тройку лет превратился в масштабное культурное явление, затронувшее кино, мультипликацию, музыку и, конечно, игры. Однако не прошло и десяти лет, как писатели, которые стояли у истоков, во главе с Уильямом Гибсоном и Брюсом Стерлингом объявили, что жанр умер. Диагноз оказался поспешным и ошибочным.

Расцвет киберпанка пришелся на те годы, когда общество еще только стояло на пороге информационной эры, а компьютерные технологии были знакомы большинству людей лишь понаслышке. Как все новое и неизвестное, они пугали, и именно на этом страхе умело играли в своих произведениях Гибсон и его коллеги. В их мирах фантастические достижения научного прогресса вроде виртуальной реальности или кибернетических имплантов соседствовали не с расцветом общества, а с его упадком.

Когда компьютеры прочно вошли в жизнь миллионов людей, а самые пессимистичные прогнозы писателей не сбылись, они и поторопились похоронить киберпанк. Но на самом деле он не только не умер, а, можно сказать, воплотился в жизнь. Да, транснациональные корпорации пока не заменили собой государства, а человекоподобный искусственный интеллект по-прежнему встречается лишь в фантастике. Зато частную информацию о миллионах людей можно найти в интернете, киберпреступления давно никого не удивляют, секретные документы становятся общественным достоянием благодаря WikiLeaks, революционные выступления координируются через социальные сети, да и первые киборги уже появились.

И вместе с тем Земля остается нашим единственным домом, океанские глубины практически не освоены, множество болезней и старение не побеждены, а недавний финансовый кризис продемонстрировал, насколько хрупко благополучие даже развитых стран... Как тут не прийти к выводу, что мы уже живем в киберпанке — пусть и не совсем таком, каким он представлялся фантастам пару-тройку десятилетий назад?

Киберпанк вроде бы оказался не так страшен, как его рисовали отцы-основатели жанра. Но если верить играм, развивающим идеи Гибсона сотоварищи, то уже в ближайшие десятилетия человечеству предстоит столкнуться с очень серьезными вызовами. С какими именно и насколько угрозы, которыми пугают нас авторы современного киберпанка реальны? Давайте разбираться.



Марк Руссинович считает вирусы самым опасным оружием в руках террористов.

Будущее сегодня

В первую очередь поговорим о тех проблемах, которые, по всей видимости, станут реальными в самые ближайшие годы, ведь их потенциальным источником служат технологии, которые уже существуют или имеют все шансы появиться в самом скором времени.

Главным героем «Нейроманта» выступал талантливый хакер, который с помощью компьютера и доступа в Сеть мог наворотить таких дел, которые и не снились обыкновенным преступникам. Скажем, выкрасть самую защищенную информацию или взять под контроль системы, принадлежащие могущественным компаниям и даже государствам.

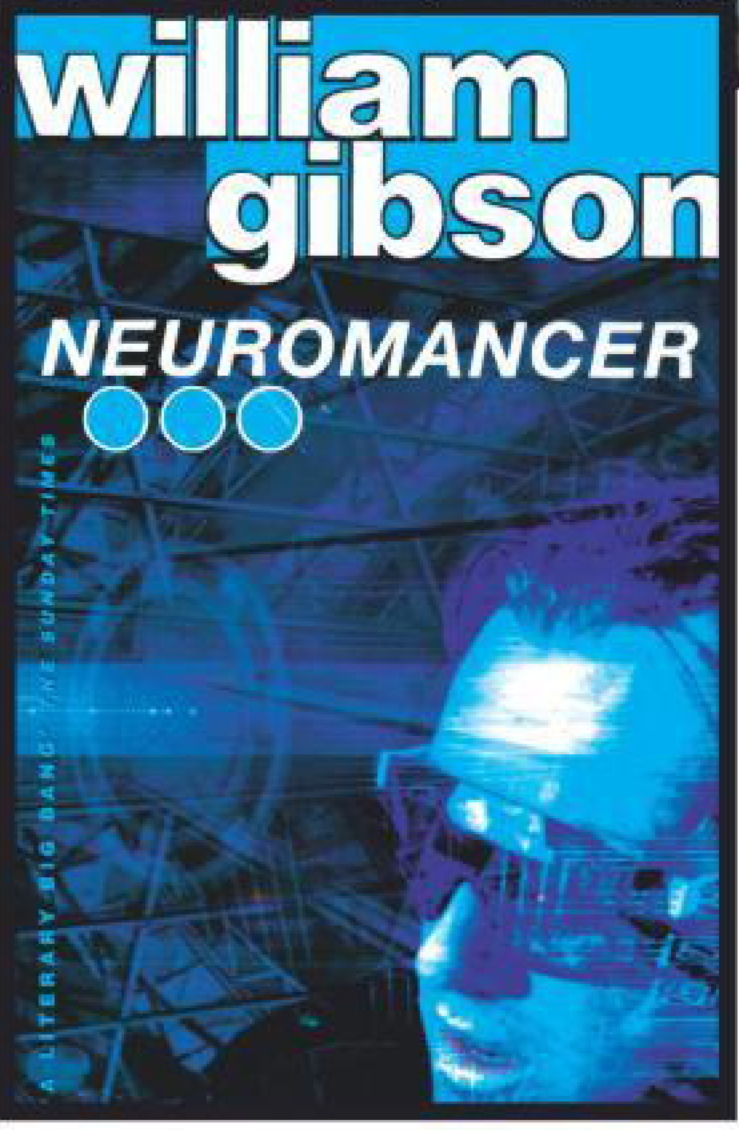
Всего через несколько лет после выхода романа Гибсона хакеры перекочевали со страниц фантастических книг на новостные передовицы. Количество киберпреступле-

Лучший способ побороть систему — обратить ее против самой себя.

ний, совершенных за последние четверть века, с трудом поддается исчислению, причем нередко их жертвами становятся весьма солидные организации. Скажем, в 2000 году Джонатан Джеймс, которому на тот момент исполнилось лишь шестнадцать лет, проник на сервера **NASA** и выкрал исходный код программы, контролирующей систему жизнеобеспечения Международной космической станции. И еще нескоро забудется взлом сервиса **PSN**, когда были похищены персональные данные примерно 77 миллионов пользователей.

Информационные технологии во многом улучшили и упростили нашу жизнь, но в то же время в определенном смысле сделали нас более уязвимыми, что собираются продемонстрировать разработчики одного из самых любопытных проектов ближайшего времени — **Watch_Dogs**. Действие игры развернется в Чикаго, очень похожем на современный, но вся электроника в нем подключена к одному суперкомпьютеру, который контролирует всю жизнь в городе. А ловкий хакер, вроде протагониста игры Эйдена Пирса, с легкостью может внедриться в систему и использовать ее возможности себе во благо. Например, раздобыть частную информацию о человеке или перенаправить автопоток, чтобы оторваться от преследователя.

Не так уж и фантастично звучит, что лишний раз демонстрирует — цивилизация уже вступила в киберпанковскую эпоху. Watch_Dogs станет, пожалуй, первой игрой, которая так ярко это подчеркивает, а вот в книгах и телесериалах подобные темы вовсю поднимаются на протяжении нескольких последних лет. Так, программист Марк Руссинович, работающий в **Microsoft** и считающийся одним из главных экспертов по архитектуре Windows, недавно попробовал себя в художественной прозе, написав романы **Zero Day** и **Trojan Horse**. В них Марк

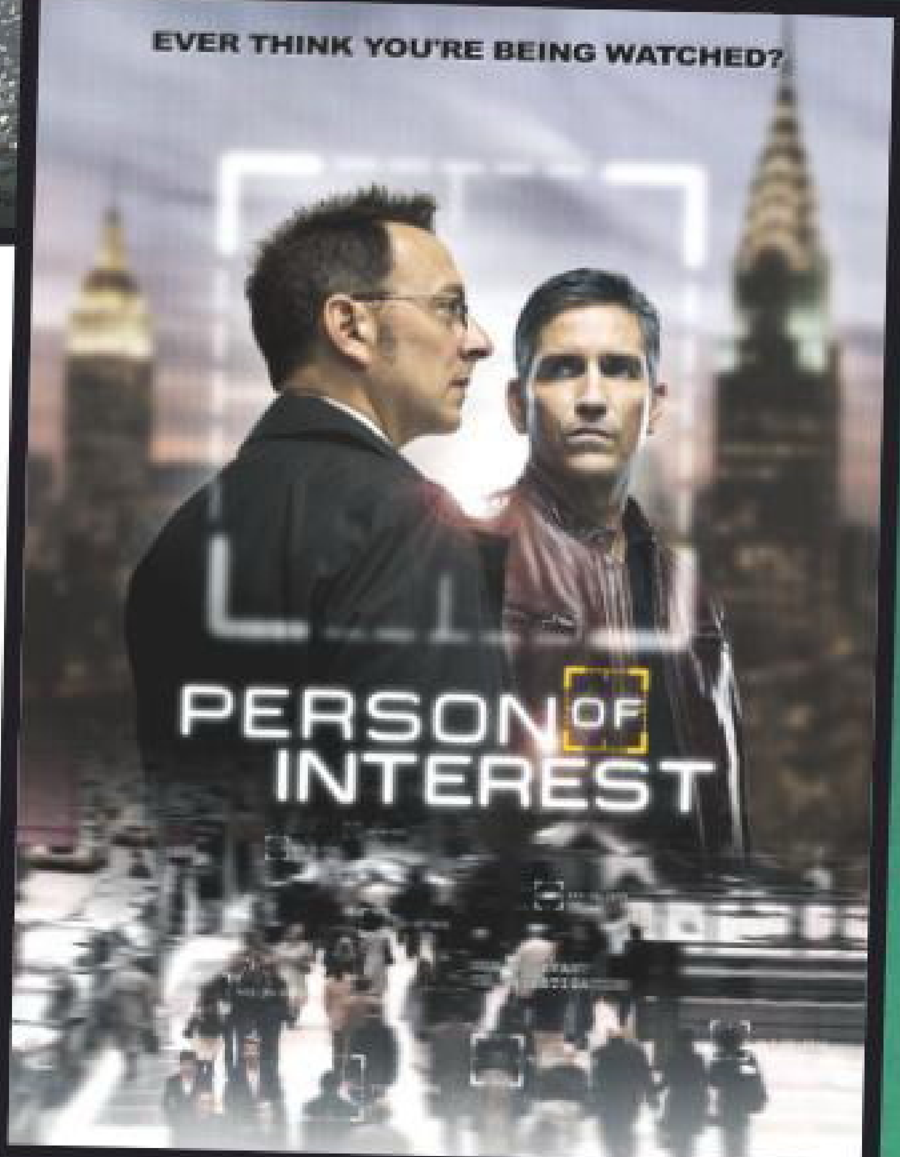


В 1988 году вышла весьма неплохая игровая адаптация «Нейроманта».

демонстрирует, насколько уязвима современная инфраструктура ведущих государств планеты и как она может быть разрушена, если кибервойны выйдут на новый уровень.

А герои одного из лучших телесериалов последних лет — **Person of Interest** — предотвращают преступления с помощью специальной «машины». Она просеивает и анализирует телефонные разговоры, электронные письма, сообщения в социальных сетях, записи камер наблюдения, другую подобную информацию и вычисляет людей, которые собираются совершить преступление или, наоборот, вскоре станут жертвой бандитов.

Сама «машина», конечно, вымышленная, но работает практически так же, как сотрудники спецслужб, ведущие подозреваемого, — разница лишь в том, что она следит не за одним человеком, а за всеми американцами сразу. Но, наслаждаясь отличными детективными сюжетами и игрой актеров, невольно задумываешься: быть может, подобная тотальная слежка станет реальностью в самой ближайшей перспективе? А может, уже стала?



Person of Interest стал самым популярным телесериалом канала CBS за последние 15 лет.

Уже не человек?

Существует такой практически неотъемлемый атрибут киберпанка — технологичные протезы, и, наверное, сейчас никому не придет в голову называть их проблемой. Пока что они создаются, чтобы помочь людям, лишившимся конечностей или испытывающим другие проблемы со здоровьем.

Разработки последнего времени дают все основания надеяться, что не за горами то время, когда протезы по возможностям

В мире Cyberpunk 2077 существует специальная организация, занимающаяся уничтожением сумасшедших киборгов.

не будут ничем уступать рукам или ногам здоровых людей. Например, компания **RSLSteeper** с 2010 года выпускает искусственную руку **Bebionic**, система управления которой основана на считывании мышечных импульсов.

Самая современная версия протеза позволяет выполнять даже тонкую работу — писать, печатать или, скажем, взять в руки стеклянный бокал или куриное яйцо, не разбив их. А на стадии прототипов уже существуют протезы рук, которые «подключаются» напрямую к нервной системе и снабжены сенсорами, возвращающими человеку тактильные ощущения.

Постоянно совершенствуются и протезы ног. В исследовательском Университете Вандербильта уже несколько лет создаются «ионические ноги», которые также связаны напрямую с нервной системой и вдобавок снабжены микрокомпьютером, позволяющим протезу самостоятельно определять, как нужно двигаться в той или иной ситуации.

А специально для южноафриканского спортсмена Оскара Писториуса были разработаны протезы, позволяющие ему участвовать в легкоатлетических соревнованиях наравне со здоровыми бегунами. Собственный рекорд Оскара на стометровке составляет 10,91 секунды — лишь на секунду с небольшим хуже, чем мировой рекорд, поставленный Усэйном Болтом! Летом прошлого года Писториус принял участие в Олимпийских играх в Лондоне, причем долгое время шли споры, допускать ли его до соревнований, — многие эксперты придерживались мнения, что он и остальные спортсмены будут в неравных условиях... потому что искусно сделанные протезы дают Оскару преимущество.

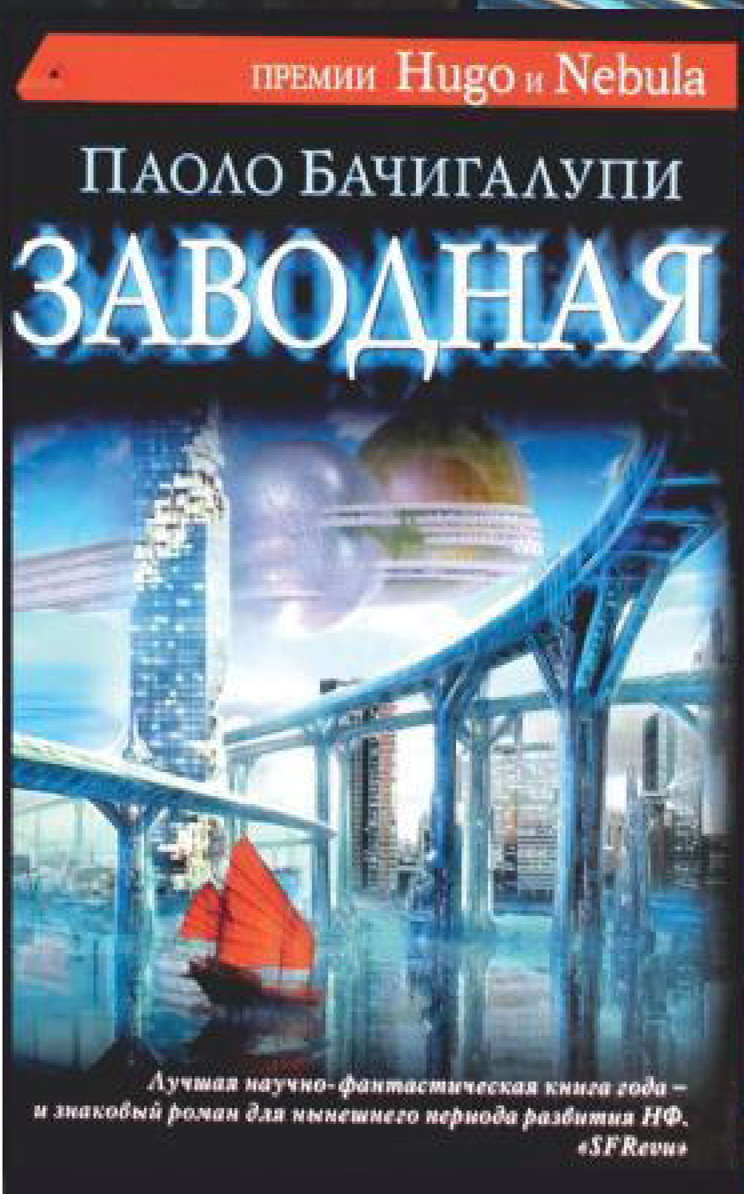
С 2011 года на территории Европы продаются «искусственные глаза» **Argus II** — они похожи на темные очки, но в них установлена камера, сигнал с которой передается прямо на сетчатку глаза. Пока глазной протез может лишь помочь людям с сильно ослабленным зрением чуть лучше различать окружающие предметы, но вернуть зрение ослепшему человеку «искусственные глаза» еще не способны.

Argus II — первые «искусственные глаза», поступившие в продажу на территории США.

Уже вовсю идут разработки полностью искусственных сердец, почек и других внутренних органов, которые можно было бы использовать для пересадки больным людям вместо донорских. Точнее, громоздкие аппараты существуют уже не одно десятилетие, но в обозримом будущем появятся системы, сравнимые по размеру с настоящими органами и при этом полностью автономные. Не за горами время, когда то, что проделали врачи с изувеченным Адамом Дженсеном в начале **Deus Ex: Human Revolution**, заменив львиную долю органов имплантами, станет реальностью.

Но такая перспектива ставит цивилизацию перед несколькими весьма непростыми проблемами. Пока создатели протезов лишь гонятся за природой, но пример Оскара Писториуса показывает, что у нас есть все шансы ее обогнать, на это намекают и практически все киберпанковские игры во главе с той же серией Deus Ex. А значит, речь пойдет уже не о помощи больным или изувеченным людям, а об усовершенствовании здоровых.

Конечно, вряд ли найдется много желающих расстаться с собственными руками или ногами даже ради более совершенных кибернетических, но вот обзавестись более



Биопанк

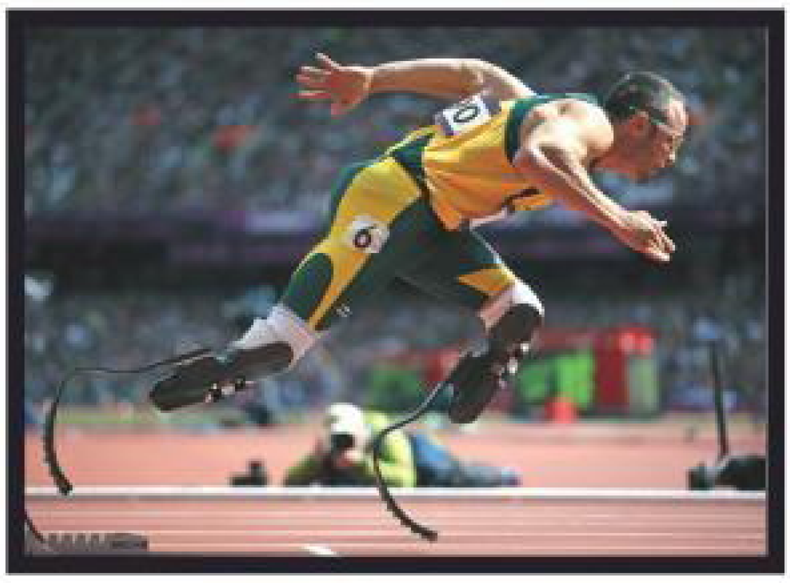
В середине 1990-х годов появился на свет новый поджанр, который близок по духу и темам киберпанку, но предполагает, что ближайшее будущее человечества связано прежде всего с биотехнологиями. Пожалуй, наиболее ярким представителем биопанка следует назвать роман «Заводная» Паоло Бачигалупи, который вышел в 2009 году и удостоился сразу двух главных фантастических премий — «Хьюго» и «Небьюлы».

Бачигалупи изображает будущее, в котором человечество практически полностью исчерпало запасы ископаемого топлива, вынужденно отказалось от использования электричества и выживает лишь благодаря генной инженерии. При этом люди так увлеклись переделкой природы, что не заметили, как почти уничтожили экосистему планеты, наплодили мутантов и новых вирусов, а государства и народы оказались в зависимости от нескольких мегакорпораций, которые контролируют производство пищи. Более того, биоинженеры поколдовали даже над ДНК человека, создав новый вид, отличающийся силой, ловкостью и собачьей преданностью своим хозяевам.

В общем, темы Бачигалупи поднимает примерно те же, что и авторы киберпанка, а вот антураж использует необычный. Сама по себе генная инженерия, конечно, частый гость и в фантастике, и в играх, но вот общества, основанные исключительно на ней, пока что писатели и разработчики показывают нам нечасто.

«Своими» у Райдена после превращения в киборга-ниндзя остались только голова и позвоночник.

Импланты и протезы спасли Адаму Дженсену жизнь и одновременно сделали его едва ли не самым смертоносным человеком на планете.



В 2011 году на чемпионате мира по легкой атлетике Писториус завоевал серебро в эстафете 4х400 метров.

Протез Bebionic3 стоит порядка 20 000 долларов.

долговечными почками или имплантом, позволяющим подключаться напрямую к интернету, охотники наверняка будут, и, скорее всего, их окажется немало.

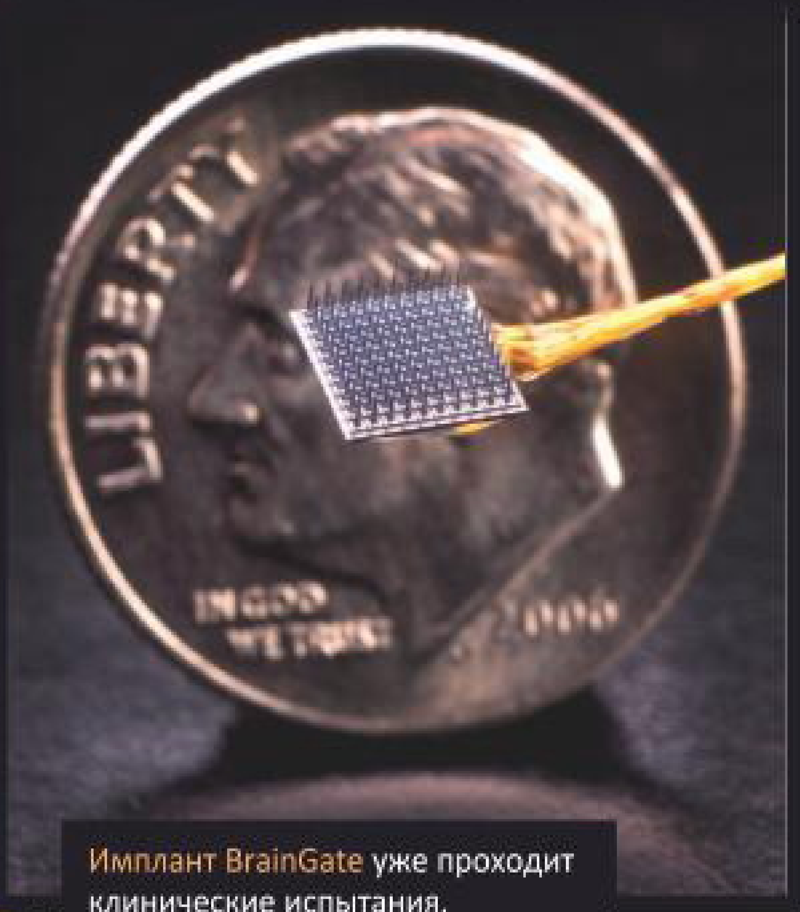
Но практически неизбежно появятся и поборники невмешательства в человеческую природу, и тут вновь на ум приходят примеры из Deus Ex. Как в **Invisible War**, так и в Human Revolution весьма правдоподобно показано, как вопрос о модификации Homo sapiens способен расколоть общество, а радикалов подтолкнуть к насилию.

С другой стороны, киборгов, превосходящих по своим возможностям обычных людей, наверняка не откажется иметь в своих рядах большинство армий и силовых структур мира. Уже сейчас многие из самых продвинутых протезов созданы в США при участии Агентства по перспективным оборонным научно-исследовательским разработкам. Конечно, хотелось бы думать, что, финансируя подобные исследования, его руководство думает исключительно о благе ветеранов, пострадавших на службе стране... Но вряд ли в головы военных чиновников не забредали мысли о возможности создания сверхсолдат, и совсем уж сомнительно, чтобы эти идеи с порога отмели.

И тот же Deus Ex, и сериал **Metal Gear Solid** в унисон утверждают, что появление на поле боя киборгов ничего хорошего обычным солдатам не сулит — их ждет участь беспомощного пушечного мяса.

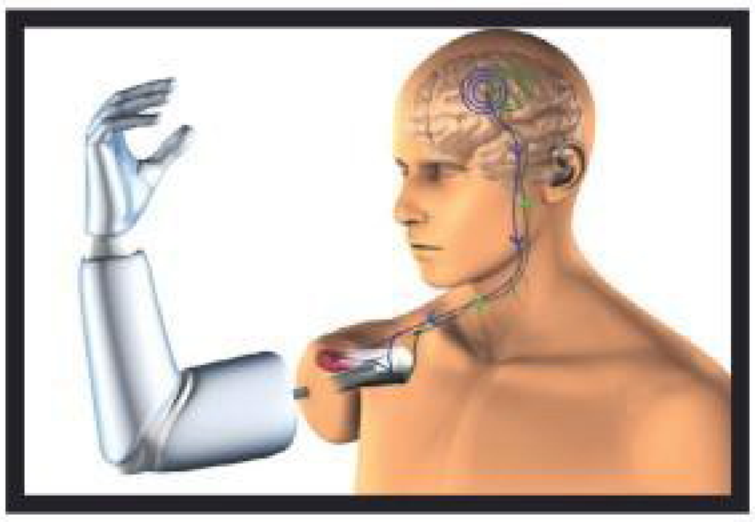
Наконец, если киборги, в которых искусственных органов подчас больше, чем родных, вроде тех, что мы видели Metal Gear Solid, станут реальностью, возникнет дилемма морально-этического — и отчасти юридического — характера. При условии, что наука достигнет такого уровня, когда можно будет заменить львиную долю органов на искусственные аналоги или попросту перенести сознание в новое кибернетическое тело, нам, без сомнения, придется пересматривать само понятие «человек».

А в мире настольной ролевой игры, по мотивам которой создается **Cyber-**



Имплант BrainGate уже проходит клинические испытания.

Уорик не скрывает, что хочет стать чем-то большим, нежели «просто человек».



Экспериментальный протез, разработанный в Техническом университете Чалмерса, подключается непосредственно к нервной системе.

Игрушка, позволяющая почувствовать себя джедаем. Если вы сосредоточитесь, сенсор это засечет и шарик в трубе взлетит. Когда-то подобные штуки стоили дорого, а сегодня их производство налажено на заводах Китая — цена доступна практически всем.

punk 2077, вопрос, до каких пор можно модернизировать свое тело, имеет еще и практическое значение. Стоит переборщить с имплантами, и поехавшая крыша обеспечена; причем стоит киборгу свихнуться, как у него возникает непреодолимое желание убивать обычных людей. Оснований для столь пессимистичного прогноза, правда, нет, но обойтись без серьезных психологических проблем киборгам едва ли удастся. И насколько это может быть опасно для окружающих — полагаем, говорить излишне.

Берегите головы!

Отдельного разговора заслуживает модификация человека, которую сулил нам еще Уильям Гибсон, — вживленный интерфейс, позволяющий напрямую подключать мозг к компьютеру или интернету. Когда Гибсон писал «Нейроманта», это еще была чистой воды фантастика, а сегодня подобные технологии уже на подходе, что доказывает на собственном примере профессор кибернетики Кевин Уорик.

В 2002 году в его нервную систему был временно вживлен микрочип, с помощью которого Мистер Киборг, как прозвали профессора, мог пользоваться роботом-рукой. Позднее на подобную операцию решилась и жена Кевина, и, соединив через сеть свои чипы, супруги получили возможность ощущать нервные импульсы друг друга.

За последнее время ученым удалось добиться еще большего прогресса. В минувшем году в Брауновском университете успешно протестировали микрочип, который был вживлен в кору головного мозга парализованных пациентов, и они силой мысли управляли специальным манипулятором.

Уже в нынешнем году сотрудники того же университета сообщили о создании портативного мозгового интерфейса — он пока что испытывается на животных. Более того, ведутся и коммерческие разработки. **Samsung** объявила, что трудится над системой, которая позволит нам пользоваться планшетами или смартфонами также исключительно с помощью мысленных команд. Правда, пока что для этого необходим капюшон, увешанный электродами, и о выпуске проекта на рынок речи не идет.

Зато существует масса других устройств, которые позволяют управлять программами и играми с помощью силы мысли. По сути, это просто энцефалографы, переводящие электрическую активность мозга в цифровые команды. О многих таких приборах мы не раз рассказывали на страницах «Игромании».

Судя по количеству и темпу исследований в этой области, прямое подключение мозга к компьютеру — лишь вопрос времени. Теперь об этом уже не только грезят фантасты, но и все чаще говорят ученые: например, футуролог и по совместительству технический директор **Google** Рэй Курцвейл предрекает, что вскоре прямое подключение мозга к интернету станет такой же обыденностью, как сегодня — мобильная связь. А уже через пару десятков лет, по его прогнозам, появятся мини-компьютеры размером с клетку крови, которые будут «жить» в нашей голове и обеспечат постоянную связь с виртуальным «облаком».

Однако не исключено, что, взявшись улучшать собственный мозг, мы открываем настоящий ящик Пандоры. Мы рискуем сделать себя уязвимыми к атакам извне, которые могут лишить нас контроля над собой. О том, как опасно подключать к мозгу инородные предметы, предупреждает, например, **Remember Me** — правда, в не слишком реалистичной манере.

По версии сценаристов игры, уже к 2084 году у людей появится возможность вычеркнуть из памяти неприятные моменты или покопаться в чужих мыслях и извлечь из них нужную информацию. Наверняка немало нашлось бы желающих воспользоваться подобными услугами, а свобода оказалась бы в большой опасности — в этом авторам Remember Me можно поверить. Но пока что мы еще очень далеки от того, чтобы понять, как функционирует мозг человека. А уж о том, чтобы оцифровать сознание, выборочно править свои или тем более чужие воспоминания, не может идти и речи.

По этой же причине, вероятно, еще долго можно будет не опасаться, что коварные власти превратят обывателей в эдаких биороботов, как это произошло с населением Земли в **Syndicate Wars**, где с помощью чипов могущественная корпорация попросту контролирует мысли своих сотрудников. Какое-никакое, а облегчение.

Но совершенно необязательно перекраивать личность человека, чтобы заставить его действовать вопреки собственным желаниям. И тут опять весьма правдоподоб-

Мы вряд ли в обозримом будущем научимся вольно манипулировать своими и чужими воспоминаниями, как это делает Нилин.

ный сценарий будущего рисует Deus Ex: Human Revolution, где биочипы, которые вроде бы призваны лишь облегчить использование имплантов, на деле применяются еще и для того, чтобы свести людей с ума. Вполне возможно спровоцировать агрессивное или самоубийственное поведение, воздействуя на те или иные области головного мозга.

Вдобавок, даже если исключить злонамеренность разработчиков, серьезная угроза остается, ведь наверняка найдутся умельцы, способные взломать систему «мозг-компьютер». И тогда хакер сможет взять под контроль приборы, которыми мысленно управляла жертва, или ее собственные импланты. Нечто подобное уже можно проделать в реальности. В прошлом году эксперт по безопасности Джек Барнаби продемонстрировал, как легко взломать программное обеспечение современных электрокардиостимуляторов и дать команду, которая убьет человека. То ли еще будет, если люди массово начнут превращать себя в киборгов...

«Патриоты» контролировали наемников по всему миру с помощью вживленных наномашин, но Оцелот смог «перехватить управление», а затем поспособствовал уничтожению системы, созданной ИИ.

Рукотворный бог

Еще одним привычным атрибутом киберпанка со времен «Нейроманта» остается искусственный интеллект, или сокращенно ИИ. Его появление писатели предрекают уже много десятилетий, работы в этой области активно ведутся много лет, но когда ученые доберутся до намеченной цели (симуляции разума человека) и, главное, каков будет результат — все еще приходится гадать.

Например, один из отцов-основателей **Apple** Стив Возняк полагает, что уже через четыре-пять десятилетий появятся компьютеры, наделенные самосознанием, характером и эмоциями. С другой стороны, знаменитый исследователь Дуглас Хофштадтер, изучающий природу сознания, уверен, что общаться с компьютером как с равным мы если и сможем, то еще очень нескоро — в лучшем случае лет через сто, а то и двести.

Впрочем, кто бы ни оказался прав — скептики или оптимисты, — время, чтобы погадать, как ИИ отнесется к своим родителям и будет с нами уживаться, еще хватает, да и в прогнозах дефицита не наблюдается.

Самые пессимистичные сценарии, вроде тех, что показаны в «Терминаторе», «Матрице» или классической адвенчуре **I Have No Mouth, and I Must Scream**, сулят нам не столько киберпанковское, сколько постапокалиптическое будущее, в котором разумные машины выходят из-под контроля. После чего уничтожают или порабощают большую часть человечества.

Пожалуй, наиболее любопытную версию конфликта между искусственным интеллектом и его создателями предлагает дилогия **System Shock**. В ней люди заранее подстраховались, наделив ИИ SHODAN, который обеспечивал работу космической станции «Цитадель», специальным этическим модулем. Примерно такой способ защитить нас от собственных созданий предлагает Элиезер Юдковски. Он считает, что надо не ограничивать ИИ какими-то строгими законами, которые тот все равно сумеет обойти, а сделать так, чтобы тот понимал людей и был настроен к ним дружественно. Но стоило вывести пресловутый модуль из строя, как у SHODAN моментально развилась острая социопатия, после чего ИИ принялся убивать и порабощать обитателей станции.

Но, хотя киберпанк не самый оптимистичный жанр, большинство принадлежащих к нему книг, фильмов и игр сулят не столь мрачные перспективы. Обычно в киберпанковских мирах ИИ и человечество так или иначе уживаются друг с другом. Но даже в тех случаях, когда искусственный разум не

По ту сторону реальности

Зачастую обитатели киберпанковских вселенных могут путешествовать по виртуальному пространству, которое, подобно Матрице, для органов чувств ничем не отличается от реального мира. Специальных тренажеров, систем виртуальной реальности или шлемов, позволяющих глубже погрузиться в смоделированный на компьютере мир, создано немало, и новые разработки появляются с завидной регулярностью.

Но вот о симуляции, которая воспринималась бы нами точно так же, как реальность, пока можно лишь мечтать. Хотя некоторые подвижки в этом направлении все же имеются. Например, нейрохирурги Университета Дьюка, вживив мартышке мозговой интерфейс, заставили ее почувствовать прикосновение к виртуальному предмету. Если со временем мы научимся обманывать и другие органы чувств, то очень вероятно, что киберпространство, предсказанное фантастами, заменит привычный нам интернет.

ИИ SHODAN беспол, но предпочитает женский облик и голос.

Благо сотрудников беспокоит киберпанковские корпорации куда меньше, чем прибыль и власть.

Едва появившись на свет, Гелиос пришел к выводу, что судьбу человечества доверять самим людям ни в коем случае нельзя.

горит желанием уничтожить своих создателей, от него все равно можно ожидать неприятных подвохов.

Скажем, пятерка ИИ, известных как «Патриоты», из вселенной Metal Gear Solid не обладала полной свободой воли, и они неукоснительно следовали цели, ради которой создавались — принести миру единство. «Патриоты» были достаточно умны, чтобы превратиться в эдаких закулисных кукловодов, тайно управляющих людьми и даже целыми государствами, о чем те оставались в благостном неведении. Но если хитрости и дальновидности ИИ было не занимать, то вот состраданием их наделить забыли. Так что, перекраивая цивилизацию в соответствии с возложенной на них миссией, «Патриоты» совершенно не считались с тем, сколько при этом людей пострадает.

Не стали плясать под дудку людей и разумные машины мира Deus Ex. Первая из них, прозванная Дедалом, появилась на свет во многом по случайному стечению обстоятельств. Дедал задумывался как мощная система слежения, но нежданно-негаданно обрел сознание, хотя и был вынужден подчиняться первоначальным директивам, а его главная обязанность заключалась в предупреждении деятельности террористов. По иронии к таковым Дедал отнес своих создателей — группу «Маджестик 12», в которую входили самые богатые и влиятельные люди планеты, и он развязал против этой организации настоящую войну.

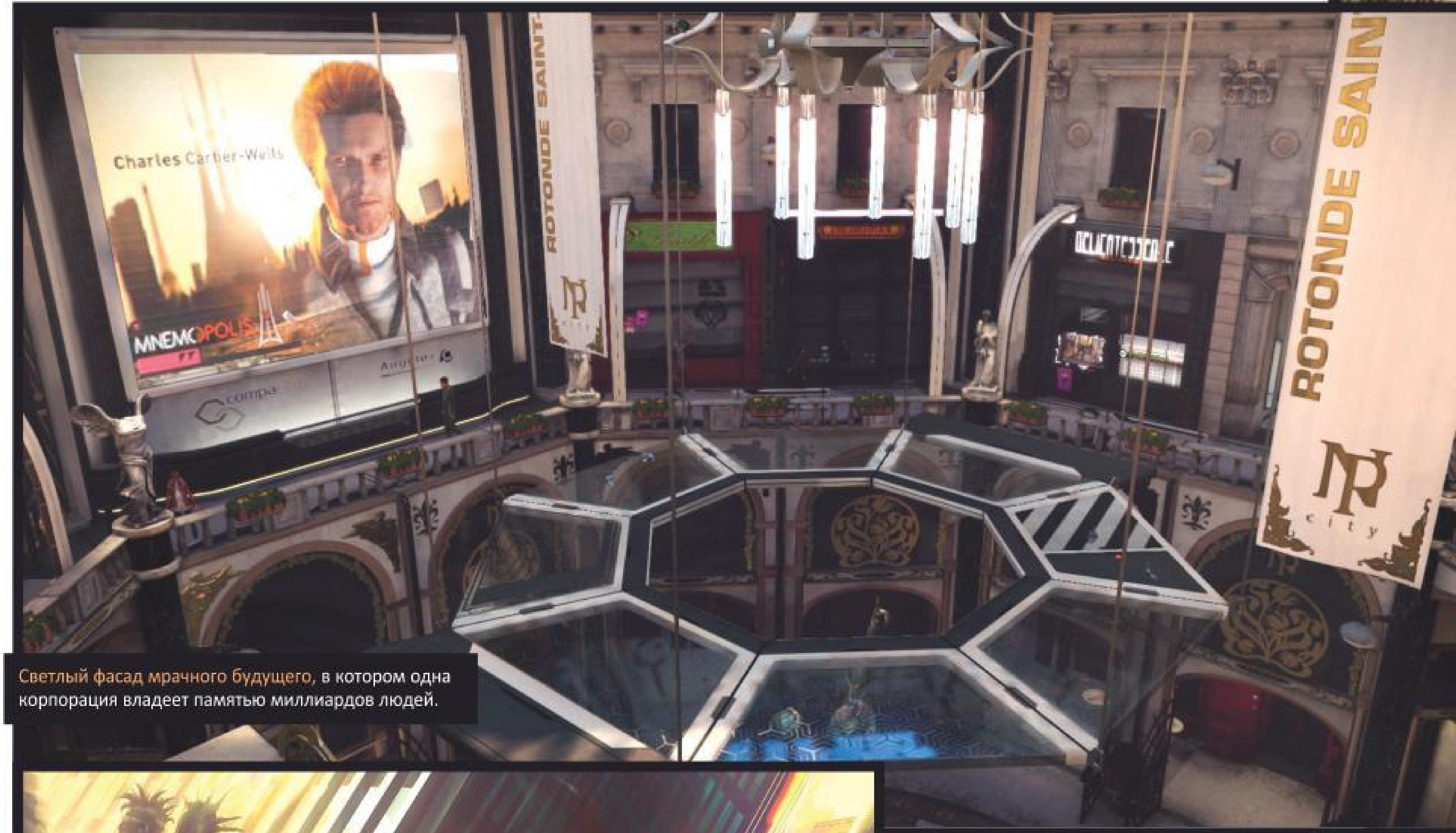
Созданный для борьбы с Дедалом искусственный интеллект Икар тоже не отличался послушностью и, выполняя возложенную на него миссию, в тайне преследовал собственные интересы. Впоследствии оба ИИ слились воедино, и родившийся таким образом новый разум Гелиос взялся исправить ошибки, наделанные человечеством, решив построить настоящий рай на земле. При этом опять же не советуясь с теми, кого решил облагодетельствовать.

Так что, если мы собираемся создавать полноценный ИИ, не стоит ожидать, что он смирится с участью слуги и будет безропотно выполнять пожелания своих творцов.

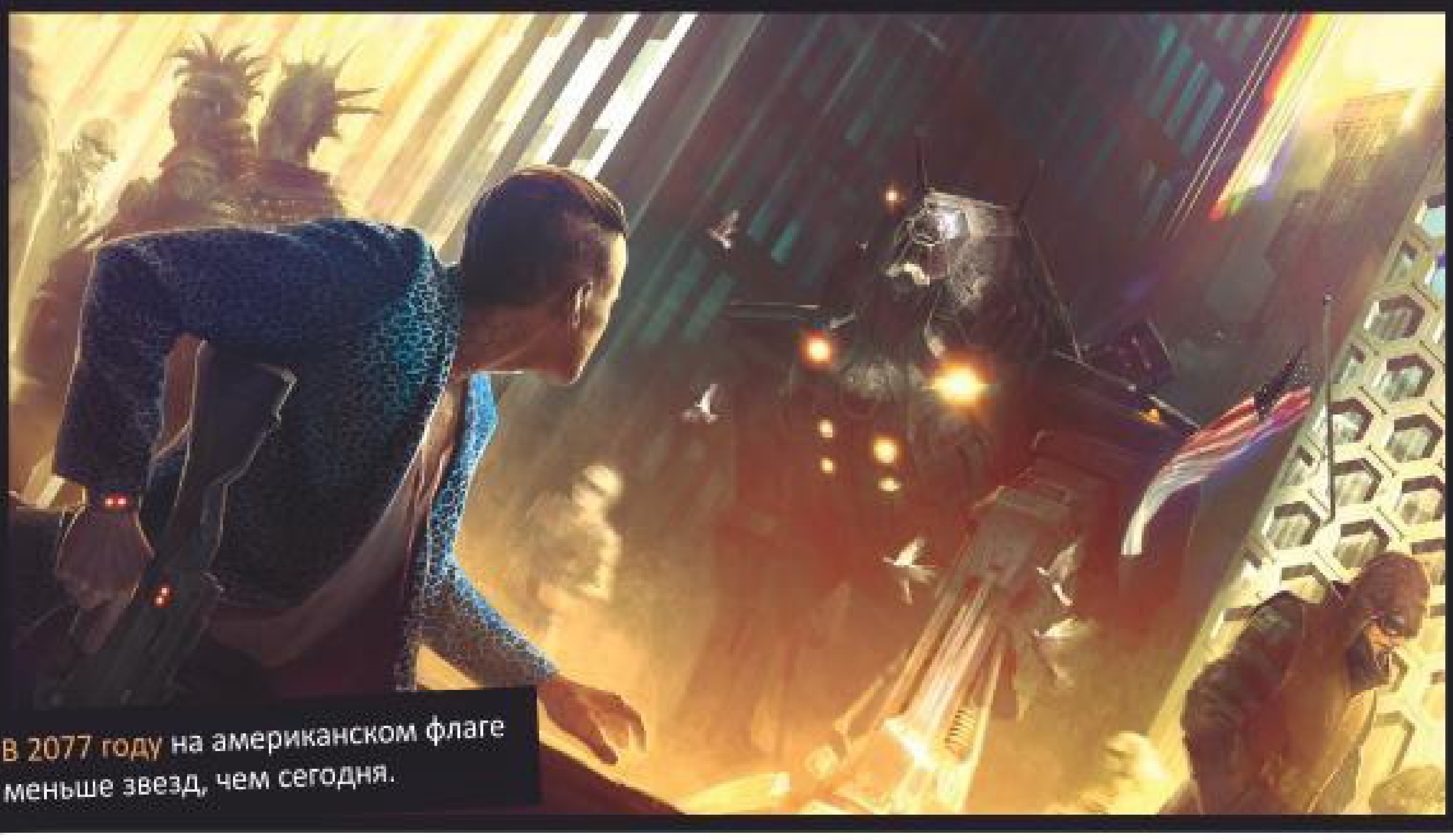
Другой мир

Кроме появления новых технологий, львиная доля киберпанковских историй сулит нам исчезновение государств, какими мы их сегодня знаем. Правда, как именно это произойдет, мнения расходятся.

Чаще всего в киберпанковских мирах роль наиболее влиятельных игроков на политической арене переходит к глобальным корпорациям. Причем зачастую их влияние обеспечивается лишь монопольным правом владения на ту или иную революционную технологию.



Светлый фасад мрачного будущего, в котором одна корпорация владеет памятью миллиардов людей.



В 2077 году на американском флаге меньше звезд, чем сегодня.

В Syndicate компания Eurocorp и несколько конкурирующих организаций получают громадную власть просто потому, что в их руках находится производство биочипов и других имплантов. А корпорация Memorize из Remember Me и вовсе в одиночку контролирует рынок воспоминаний и, владея памятью 99% населения Земли, фактически правит миром.

Однако подобное развитие ситуации представляется чересчур упрощенным и маловероятным: правительства и военные ведомства держат руку на пульсе передовых разработок в области кибернетики и едва ли просто так утратят контроль над потенциально опасными технологиями.

Куда более вероятным представляется сценарий, описанный авторами настолки **Cyberpunk 2020**. В ней социально-экономический кризис привел к ослаблению федерального правительства США, после чего несколько штатов провозгласили независимость, и только после этого корпорации получили возможность действовать наравне с властями и даже диктовать им свою волю. Такой ход событий выглядит уже куда более правдоподобным.

А вот Deus Ex и Deus Ex: Human Revolution льют воду на мельницу любителей теорий заговоров. Здесь человечеством и развитием общества управляет, пусть и не всегда успешно, мировая закулиса — горстка невероятно влиятельных и богатых людей, объединенных в тайное общество «Маджестик 12». Впрочем, хотя под их дудку плясали высокопоставленные чиновники, корпорации и преступные организации, добиться своей главной цели — создания единого мирового правительства — заговорщики так и не смогли.

Зато в этом преуспела корпорация, за которую мы играли в оригинальной Syndicate 1993 года выпуска. И уже в сиквеле Syndicate Wars мы выступали либо в качестве властителей Земли, поработивших все человечество и стремящихся сохранить власть. Либо играли за Церковь, которая стремится разрушить тоталитарный режим синдиката... только для того, чтобы самой занять его место.

Впрочем, какой бы режим ни властвовал в киберпанковском будущем, простым людям это в любом случае не сулит ничего хорошего. Им отводится незавидная участь легко заменяемых и почти бесправных винтиков в системе, а свободными остаются лишь те немногие, кто остается вне ее или бросает ей вызов.

■■■

Но, пожалуй, главная опасность киберпанка кроется не в каких-то социальных потрясениях или технологиях, грозящих перевернуть привычный образ жизни, а в том, что это попросту тупик цивилизации. И сегодня мы стоим на пути к нему. Недаром же несколько лет назад один из величайших фантастов всех времен Рэй Брэдбери нелицеприятно высказался о современном обществе: «...люди — идиоты. Они сделали кучу глупостей: придумывали костюмы для собак, должность рекламного менеджера и штуки вроде iPhone, не получив взамен ничего, кроме кислого послевкусия. А вот если бы мы развивали науку, осваивали Луну, Марс, Венеру... Кто знает, каким был бы мир тогда?»

Быть может, таким, как в трилогии **Mass Effect**, где есть практически все, что предвещает нам киберпанк, — и искусственный интеллект, и киборги, и единое мировое правительство, — но человечество не утратило стремления к новым горизонтам, выбралось за пределы Солнечной системы и в итоге достигло невероятных высот. Хотелось бы надеяться, что так произойдет и на самом деле, а мрачные реалии киберпанка будут нас ждать лишь в книгах, фильмах и играх. ■

Призма Большого брата

У вас паранойя? За вами следят?

Непосредственно во время подготовки статьи на весь мир прогремел скандал, убедительно подтвердивший, что эра киберпанка если и не наступила, то во всяком случае стремительно приближается. Начало истории датируется 5 июня, когда британская газета **The Guardian** сообщила, что **Verizon**, один из крупнейших мобильных операторов США, с апреля месяца ежедневно предоставляет Агентству национальной безопасности (АНБ) данные о звонках своих абонентов — номера телефонов, местоположение собеседников и продолжительность разговоров. Сами разговоры при этом не прослушивались, но и без этого информация позволяла немало узнать о пользователях.

Представители Белого дома немного поиграли в молчанку, делая вид, что ничего не произошло, но вскоре были вынуждены признать, что информация британских журналистов соответствует действительности. Разумеется, «присмотр» за гражданами велся исключительно ради их собственной защиты.

Настоящая информационная бомба взорвалась днем позже: 6 июня та же The Guardian и американская **The Washington Post** опубликовали статьи о секретной программе американского АНБ под названием **PRISM**. С ее помощью, как сообщали издания, сотрудники Агентства могли получить прямой доступ к серверам компаний **Microsoft**, **Yahoo!**, **Google**, **Facebook**, **Paltalk**, **YouTube**, **AOL**, **Skype** и **Apple**. А это выводило масштабы слежки на совершенно новый уровень.

Источником информации, всколыхнувшей общество, стал Эдвард Сноуден, прежде трудившийся в ЦРУ, АНБ и консалтинговой фирме **Booz Allen Hamilton**, плотно сотрудничающей со спецслужбами. Технический специалист, не то отважный борец с системой, не то преступник и предатель, Сноуден воплощает собой классического героя киберпанка.

The Guardian раскрыла инкогнито Сноудена по его собственной просьбе. Таким образом он надеется продемонстрировать, что правда на его стороне.

Судя по тому, что удалось раскопать о его прошлом журналистам британских и английских газет, Эдвард недоучился в школе, всегда был себе на уме, самостоятельно обучался программированию и, по словам самого Сноудена, достиг в этом немалых высот. В 2004 году он собирался отдать долг

Акция протеста против использования PRISM у посольства США в Берлине.

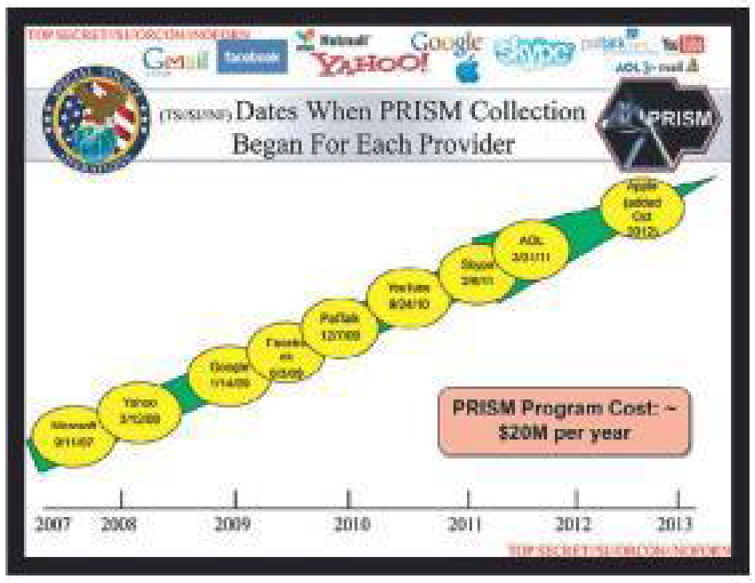
По словам Клеппера, в опубликованных в прессе материалах масса неточностей. Уточнять, в чем именно ошиблись журналисты, главный американский разведчик не спешит.

Родине, отправившись в Ирак, и готовился вступить в ряды спецназа, но сломал ноги и не смог продолжить службу.

После этого Сноуден на должности системного администратора работал сначала на АНБ, а затем и на ЦРУ. В частности, в 2007 году Эдвард был направлен в Женеву в качестве специалиста по электронной безопасности. По словам Сноудена, именно во время пребывания в Швейцарии, где он мог непосредственно наблюдать за методами своей конторы, он окончательно утратил всякие иллюзии касательно того, что собою представляют американские спецслужбы.

Впрочем, начинать против них войну Сноуден не торопился — сам он утверждает, что верил, будто с приходом администрации Обамы ситуация начнет исправляться. А когда этого не произошло, Эдвард, к тому времени уже перебравшийся в штат Booz Allen Hamilton, решил обнародовать известную ему информацию о деятельности американских спецслужб, потому что не желает жить в полицейском государстве и считает, что граждане должны знать правду о действиях властей. Так, по крайней мере, свои мотивы объясняет сам Сноуден.

В начале 2013 года он, тогда еще анонимно, связался с американскими и английскими журналистами. А в мае взял отпуск, якобы по состоянию здоровья, и отправился сначала на Гавайи, откуда затем перебрался в Гонконг. Здесь, почувствовав себя в относительной безопасности, Сноуден предоставил газетчикам секретные документы о сотрудничестве спецслужб с Verizon и проекте PRISM, которыми предусмотрительно запасся. Не скупился Эдвард и на комментарии. В частности, он заявил, что аналитики спецслужб могли с легкостью получать частную информацию о пользователях современных средств связи — например, копаться в их виртуальной корреспонденции. Более того, по словам Сноудена, аналитики могут делать это по собственной инициативе, причем большая часть таких запросов нигде не фиксируется и обходится без всяких судебных постановлений.



Один из слайдов, предоставленных Сноуденом журналистам.

Сноуден, конечно, не Сэм Фишер или Солид Снейк, но улизнуть от Большого американского брата сумел, да и удар по репутации США нанес крайне болезненный. И, разумеется, реакция на обличительные материалы бывшего сотрудника ЦРУ не заставила себя долго ждать. И, пожалуй, она во всей этой истории не менее важна, чем непосредственно информация, обнародованная Сноуденом. Ведь, будем откровенны, то, что спецслужбы держат руку на интернет-пульсе и не всегда при этом действуют строго в рамках законов, вряд ли можно назвать такой уж шокирующей новостью. Но в киберпанке технологии — это только половина дела, не менее важна роль, которую они играют, и отношение к ним общества.

Компании, обвиненные в чересчур тесном сотрудничестве со спецслужбами, поспешили откреститься от участия в проекте PRISM. Правда, пресс-релизы и слова представителей компаний полны скользких формулировок. Например, глава Google Ларри Пейдж сказал, что о PRISM впервые узнал из газет, а компания не давала правительственным службам прямого доступа к серверам и не предоставляет информацию о своих пользователях *в таком масштабе*, как утверждает пресса. Звучит крайне уклончиво и вовсе не опровергает основную суть слов Сноудена.

Тем более что правительство США даже не пытается отрицать существование и функции программы. Уже 7 июня директор Национальной разведки Джеймс Клеппер подтвердил, что PRISM используется для сбора информации в Мировой паутине. Правда, тут же оговорился, что речь идет лишь о гражданах других государств, что едва ли может успокоить, скажем, читателей британской The Guardian.

Президент Обама утверждает, что АНБ заботится исключительно о безопасности американцев, а конгрессмен Майк Роджерс добавил, что с помощью PRISM удалось предотвратить десятки терактов. И, разумеется, большинство официальных лиц мечтает увидеть Сноудена, а заодно и сотрудничавших с ним журналистов, сначала на скамье подсудимых, затем — за решеткой.

В то же время у Сноудена нашлось и немало сторонников. Согласно исследованиям Reuters, около трети американцев считают его героем, а вот предателем его называют менее четверти опрошенных. Знаменитый криптограф и специалист по безопасности Брюс Шнайер и основатель **Wikileaks** Джулиан Ассанж попросту назвали Сноудена героем. Американский союз защиты гражданских свобод даже обратился в суд с призывом признать PRISM противоречащей конституции и обязать спецслужбы прикрыть программу. А в Гонконге вовсю идут массовые демонстрации сторонников Сноудена, призывающих ни в коем случае не выдавать его Соединенным Штатам, если они того потребуют.

Не привлекает то почти оруэлловское будущее, в которое нас зовет администрация Обамы, и отца-основателя сети Интернет сэра Тима Бернерса-Ли. По его словам, сбор данных о пользователе, не подкрепленный судебным решением, — это в чистом виде нарушение прав человека, а тотальный контроль за коммуникациями может стать эффективнейшим орудием порабощения в руках нечистоплотного правительства. Собственно, киберпанковские книги, фильмы и игры ещё в прошлом веке предупреждали нас о том же самом. ■

Артур Гилязов, Дмитрий Колганов

НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

КРАСНЫЙ ДЬЯВОЛ

ASUS Maximus VI Extreme

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Поддерживаемые процессоры:** Intel Core i3/i5/i7 под Socket LGA1150
- **Формфактор:** ATX
- **Чипсет:** Intel Z87 Express
- **Оперативная память:** 4x DDR3-1066/3100 МГц до 32 ГБ
- **Графическая подсистема:** 5x PCIe 3.0 x16
- **Слоты расширения:** PCIe x4, mPCIE x1
- **Дисковая подсистема:** 10x SATA Rev. 3
- **Звуковая подсистема:** Realtek ALC1150, 8 каналов
- **Сетевой адаптер:** Intel I217V (1 Гб)
- **Задняя панель:** PS/2, 2x USB 2.0, 6x USB 3.0, LAN, S/PDIF, HDMI, DisplayPort, аудио
- **Дополнительно:** пульт ДУ, плата расширения, кнопки ClearCMOS, ROG Connect
- **Размеры:** 305x244 мм
- **Цена:** 14 500 рублей

Материнские платы **ASUS RoG** всегда впечатляли, но в этот раз компания превзошла саму себя. **Maximus VI Extreme** берет не только броским внешним видом и невероятным списком возможностей, но и необычными функциями.

В основе лежит чипсет **Intel Z87 Express**, топовое решение для нового поколения кристаллов **Intel Haswell**. Питание камня и четырех планок оперативки (общим объемом до 32 ГБ) построено по 10-фазной схеме и прикрыто мощной системой радиаторов, соединенных теплопроводными трубками. Под видеокарты выделены пять PCIe 3.0 x16, получивших 40 линий для передачи данных и поддержку технологий CrossFireX/4-way SLI. Для плат расширения в ASUS предусмотрели один PCIe x4 и mini-PCIe 2.0. Последний нужен для комплектного модуля, добавляющего беспроводные адаптеры Bluetooth 4.0 и Wi-Fi 802.11ac, а также разъем mSATA для подключения компактных SSD-дисков — для их взрослых сородичей есть стандартные SATA Rev. 3 в количестве десяти штук.

Естественно, все это нагромождение слотов сопровождается внушительным списком возможностей для разгона. В распоряжении пользователя не только качественные элементы питания, устойчивые к перегрузкам, но и фирменные утилиты, помогающие раскочегарить систему как «на воздухе», так и под жидким азотом. Управлять ими разрешается как по старинке через UEFI, так и с комплектного пульта ДУ. На небольшом экранчике отображаются все основные параметры компьютера, а набор кнопок позволяет напрямую изменять настройки вентиляторов и значения BCLK, множителя и режимов работы самой платы. Примечательно, что пульт можно расположить как на столе, так и на лицевой панели корпуса, в 5,25-дюймовом отсеке.

ЛЕГЧЕ НЕКУДА

KOSS KSC32

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип наушников:** вкладыши
- **Крепление:** заушное
- **Диапазон частот:** 15 — 20 000 Гц
- **Сопротивление:** 16 Ом
- **Чувствительность:** 104 дБ/мВт
- **Соединение:** проводное (3,5-мм джек, длина кабеля 1,2 м)
- **Цена:** 950 рублей

Любой начинающий спортсмен знает, хочешь заниматься под музыку — или таскай с собой бумбокс, или ищи удобные наушники, например, как **KOSS KSC32**. На пару с олимпийской чемпионкой по плаванию Дарой Грейс Торрес инженеры придумали хитрое заушное крепление, надежно фиксирующее затычки на голове, и положили в комплект три пары амбушюр разных размеров. А для любителей чистоты изготовили корпус из моющегося материала и предложили на выбор пять ярких раскрасок — светло-синюю, красную, мятную, фиолетовую и лаймовую.

Не забыли в KOSS и о звуке. Динамики воспроизводят диапазон частот от 15 до 20 000 Гц и могут похвастаться завидной громкостью. Последняя обеспечивается высокой чувствительностью в 104 дБ/мВт и низким сопротивлением в 16 Ом. К плееру KSC32 подключается при помощи 3,5-мм джека, закрепленного на прочном кабеле длиной 1,2 метра. Отдать за новинку придется 950 рублей.

ДОМАШНЕЕ ОБЛАКО

Seagate Central

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материал:** пластик
- **Формфактор HDD:** 3,5 дюйма
- **Емкость:** 2/3/4 ТБ
- **Совместимость:** Android 2.2 (и выше), iOS, Windows XP/Vista/7/8, Mac OS X 10.4.9 (и выше)
- **Проводной интерфейс:** Ethernet
- **Размеры:** 21,6x14,5x4,2 см
- **Вес:** 1 кг
- **Цена:** от 4390 рублей

Когда дома появляется второй компьютер, планшет и смартфон, тут же возникает вопрос, как же перекидывать между ними файлы. Облачные сервисы типа Dropbox справляются лишь с небольшими объемами, а налаживать сеть, открывая доступ к папкам, не каждому под силу. В **Seagate**, похоже, решили эту проблему.

Их жесткий диск **Central** легко встраивается в домашнюю сеть при помощи LAN-порта и готов раздавать данные направо и налево. Причем общаться он может с любыми устройствами, будь то обычные ПК, «маки» или мобильные железки на базе Android или iOS. Первые могут соединяться напрямую или через браузер, а вот вторым понадобится специальная программа, скачиваемая с Google Play и App Store.

Выглядит последняя симпатично, сортирует файлы по категориям, загружает обложки и представляет их в виде галереи. Примечательно, что выкачивать те же фильмы или музыку во внутреннюю память необязательно. Central поддерживает потоковую передачу данных и способен работать даже с телевизорами, оснащенными функцией Smart TV. Также новинка может отдавать информацию и по интернету, главное — ввести свои логин и пароль.

Начальная версия передатчика с 2 ТБ свободного пространства обойдется в 4390 рублей. За каждый дополнительный терабайт придется доплатить от 800 до 1000 рублей.

ГОВОРЯЩИЙ КУБИК

TDK Wireless Sound Cube V513

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип акустики:** 2.1
- **Динамики:** 4x 2 дюйма, 5,25 дюйма, 2x 5,25 дюйма (пассивные)
- **Интерфейсы:** 3,5-мм джек, USB (зарядка)
- **Дополнительно:** поддержка Bluetooth 2.1 + EDR (A2DP), пульт ДУ
- **Размеры:** 25x25x25 см
- **Вес:** 4,4 кг
- **Цена:** 11 990 рублей

Компания **TDK** в свое время была известна своими аудио- и видеокассетами. Сегодня она занимается выпуском дисков, наушников, USB-флэшек и переносных акустических систем, таких как **Wireless Sound Cube**.

Внешне новинка чем-то напоминает голову робота где-то из 1980-х: кубик, ручка для переноски сверху и пара крутилок на лицевой панели. Оригинальности добавляют три 5,25-дюймовых динамика, расположенных по периметру. Работает из них, правда, только один, тот, что спереди, остальные выполняют пассивную функцию усиления баса. За высокие и средние частоты в этом «бумбоксе» отдуваются 2-дюймовые излучатели, установленные на каждой из четырех верхних граней.

Источники звука к Wireless Sound Cube подключаются через 3,5-мм джек, разместившийся на задней части устройства. Также можно посылать сигнал и по Bluetooth. Творение TDK поддерживает стандарт A2DP, а значит, понимает стерео. Отметим, что играть кубик способен как от сети (питание по USB 2.0), так и от встроенного аккумулятора. К сожалению, на сколько хватает батарей — не сообщается, зато известна цена этого оригинала — 11 990 рублей.

МАЛ, ДА УДАЛ

Ritmix RMD-870

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 8 дюймов (1024x768), IPS, сенсорный
- **Процессор:** Allwinner A31 (четыре ядра, 1 ГГц)
- **Оперативная память:** 2 ГБ
- **Графика:** Power VR SGX544
- **Накопитель:** 8 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SDHC (до 32 ГБ)
- **Разъемы:** 3,5-мм джек, micro-USB, USB 2.0, HDMI
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi
- **Дополнительно:** G-сенсор
- **Аккумулятор:** литий-ионный, 3900 мАч
- **Операционная система:** Android 4.1 Jelly Bean
- **Камера:** 0,3 Мп (фронтальная) и 2 Мп (задняя)
- **Размеры:** 20,6x14,9x0,92 см
- **Вес:** 420 г
- **Цена:** 6590 рублей

В семействе недорогих Android-планшетов пополнение — **Ritmix RMD-870**. За скромные 6590 рублей таблетка предлагает четырехъядерный процессор **Allwinner A31**, 2 ГБ оперативки и 8 ГБ флэш-памяти, которую можно нарастить картой micro-SD.

Лицевая панель RMD-870 лишена физических кнопок — на ней лишь обрамленный рамкой экран и веб-камера. Весь набор разъемов разместился на верхней боковой грани, а сбоку нашлось место клавишам регулировки громкости и питания.

Из особенностей планшета отметим 8-дюймовый IPS-дисплей с соотношением сторон 4:3 (как у iPad), что сейчас встречается достаточно редко. Конечно, для просмотра видео было бы удобнее 16:9 или 16:10, но для веб-серфинга или работы с документами 4:3 с разрешением 1024x768 — самое то. Сенсор распознает до 5 одновременных касаний.

Для связи с внешним миром у RMD-870 есть только встроенный модуль Wi-Fi, о вариантах с 3G информации пока нет. Зато известно, что продаваться новинка будет в двух цветовых исполнениях — черном и белом.

БЕЗ ПРОВОДОВ

Thrustmaster Y-400Pw

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип наушников:** закрытые
- **Тип микрофона:** однонаправленный, съемный
- **Динамики:** 2x 50-мм
- **Аккумулятор:** литий-полимерный, 10 часов
- **Соединение:** беспроводное (2,4 ГГц), проводное (USB)
- **Дополнительно:** пульт ДУ
- **Цена:** 8600 рублей

На рынок игровых гарнитур **Thrustmaster** пришла совсем недавно, но уже успела прочно на нем обосноваться и представить очередную порцию устройств. На этот раз разработчики замахнулись на консоли, выпустив для PlayStation 3 модель **Y-400Pw**, а для Xbox 360 — **Y-i400XW**.

Основа разработки — наушники закрытого типа с 50-мм динамиками. Корпус простой — коромысло и выдвигающиеся дуги. А вот с амбушюрами поступили интересно. Инженеры не стали гадать, что удобнее, текстиль или кожзам, и положили в комплект по паре накладок из каждого материала.

Из управления на самих чашечках — кнопка питания да регуляторы громкости звука и микрофона. Последний тут, кстати, однонаправленный и позволяет отсекать лишний шум.

Заметим, что Y-400Pw работает без проводов, звук на нее транслируется при помощи комплектного передатчика, подключаемого к консоли. По словам производителя, одного заряда встроенных аккумуляторов новинке хватает на 10 часов игры. Впрочем, если наушники неожиданно «сядут» — не беда, играть разрешается и с присоединенным USB-кабелем.

ХОЛОДНЫЙ ШАРИК

Thermaltake GOrb II

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материал:** пластик, резина
- **Диагональ ноутбука:** от 10 до 17 дюймов
- **Вентиляторы:** 2x 70-мм, 2200 об/мин, 23 CFM
- **Уровень шума:** 21,7 дБА
- **Интерфейсы:** USB
- **Размеры:** 10x9x9 см
- **Вес:** 285 г
- **Цена:** 1500 рублей

Охлаждающие панели для ноутбуков всем хороши — и тепло отводят, и как USB-концентраторы выступают. Только вот с размерами и универсальностью у них беда. С собой таскать неудобно, а 17-дюймовый лэптоп на «пятнадцатую» подставку не водрузишь. **Thermaltake** нашла выход из ситуации, выпустив кулер **GOrb II**.

От своих сотоварищей по оружию он отличается тем, что выполнен в виде двух небольших полусфер, на которые укладывается лэптоп. Внутри кругляшей расположилось по одному 70-мм ветродую, на пару создающих воздушную подушку под ноутбуком. Эффектности конструкции придают встроенные светодиоды, загорающиеся при подключении через сквозной USB. Примечательно, что подходит GOrb II для мобильных компьютеров диагональю от 10,5 до 17 дюймов.

В режиме транспортировки половинки можно соединить и получить сферу размером 10x9 см, это примерно как две сложенных вместе мышки. Ну и самое приятное в новинке — цена. Просят за оригинальное изобретение всего 1500 рублей.

ЧЕТКИЙ ТВ

Sony XBR-55X900A

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Диагональ:** 55 дюймов
- **Матрица:** ЖК, LED-подсветка
- **Разрешение:** 3840x2160
- **Углы обзора:** 178/178 градусов по вертикали/горизонтали
- **Аудио:** 2.2, 65 Вт
- **Интерфейсы:** S/PDIF, RCA (компонентный), 2x RCA (композитный), 2x RCA (аудио), 3,5-мм джек, RJ-45, RS-232C, 3x USB 2.0
- **Дополнительно:** поддержка 3D Stereo, функция SimulView, USB-проигрыватель, Wi-Fi
- **Энергопотребление:** 268 Вт
- **Размеры:** 146,3x74,9x5,8 см
- **Вес:** 34,5 кг
- **Цена:** 158 000 рублей

Не успели все обзавестись 3D-телевизорами, как начала зарождаться новая мода — Ultra HD, 4K или, если по-простому, разрешение 3840x2160. Несколько лет назад подобных монстров возили разве что на презентации, а сегодня могут отправить и к вам домой. Обойдется покупка как хорошо подержанный автомобиль. К примеру, за 55-дюймовую панель **Sony XBR-55X900A** придется отдать не меньше 158 000 рублей, плюс пару тысяч грузчикам за поднятие на этаж, ибо весит эта куча пикселей внушительные 34,5 кг.

Помимо четкой картинки, матрица Sony предлагает широкие углы обзора, а также светодиодную подсветку. Кому покажется мало, есть еще встроенная 2.2-аудиосистема общей мощностью 65 Вт, а за «плюс 60 000 рублей» можно нарастить еще десяток дюймов.

Пожалуй, единственное, что немного отпугивает в новинке, — кроме пары-тройки демонстрационных короткометражек, в Ultra HD смотреть нечего. Впрочем, производитель про это знает и в ожидании нормального контента рекомендует наслаждаться 3D Stereo в привычном Full HD и даже по умолчанию кладет в коробку четыре пары очков. Последние также понадобятся для включения технологии SimulView. Она способна вывести на экран две разные картинки одновременно. Правда, работает это пока только в играх для PlayStation 3: футбол параллельно с каким-нибудь «Вечным ремонтом» не включить. Зато XBR-55X900A умеет проигрывать фильмы с USB-флэшек, крутить ролики с YouTube (интегрированный Wi-Fi) и, конечно же, общаться с фирменными планшетами и телефонами Sony.

УНИВЕРСАЛ

Philips 231P4UPES

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Диагональ:** 23 дюйма
- **Матрица:** IPS
- **Разрешение:** 1920x1080
- **Угол наклона:** от -5 до +20 градусов
- **Регулировка по высоте:** 13 см
- **Яркость:** 250 кд/м²
- **Контрастность:** 1000:1
- **Углы обзора:** 170 (по горизонтали), 160 (по вертикали) градусов
- **Интерфейсы:** D-sub (VGA), RJ-45, 2x 3,5-мм джек, USB 2.0, 2x USB 3.0
- **Аудио:** 2x 1,5 Вт
- **Энергопотребление:** 24,2 Вт
- **Дополнительно:** функция Pivot, крепление VESA (100x100 мм)
- **Размеры:** 54,7x51,5x22 см
- **Вес:** 5,3 кг
- **Цена:** 10 500 рублей

Думаем, любой пользователь ноутбука хоть раз задумывался, а не подключить ли свой аппарат к большому монитору, добавить мышку, нормальную клавиатуру и поработать по-человечески. Но представив себе, сколько же для этого придется протянуть проводов, оставлял затею «на потом».

Решить эту проблему взялась **Philips**, выпустившая монитор **231P4UPES**. Внешне он ничем не выделяется: простая прямоугольная рамка, симпатичная подставка с регулируемой высотой и возможностью повернуть дисплей на 90 градусов. Интересно, как все подключается.

Основная идея в следующем: нужен только провод питания до розетки и один USB 3.0 до лэптопа. Пропускной способности интерфейса хватает для картинки разрешением 1920x1080, трех портов USB и даже интернетовского RJ-45. То есть, единожды подцепив к монитору все нужные устройства, в дальнейшем можно обходиться всего одним кабелем.

Примечательно, что по характеристикам **231P4UPES** не уступает конкурентам в ту же цену. Матрица — полноцветная IPS диагональю 23 дюйма и яркостью 250 кд/м². Углы обзора — 170/160 градусов по горизонтали/вертикали. В общем, отличный вариант не только для офиса, но и для дома.

БЕЗ ПРОВОДОВ

Panasonic Lumix DMC-LF1

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 3 дюйма (920 000 точек), ЖК
- **Матрица:** 7,44x5,69 мм, CMOS, 12,1 Мп
- **Объектив:** 28-200 мм, F/2,0-5,9
- **Диапазон ISO:** 80 — 12 800
- **Выдержка:** 1/4000 — 60 с
- **Вспышка:** встроенная
- **Форматы фотографий:** JPG, RAW
- **Максимальное разрешение видео:** 1920x1080
- **Карты памяти:** SD/SDHC/SDXC
- **Интерфейсы:** micro-USB, mini-HDMI
- **Ресурс аккумулятора:** 250 снимков
- **Размеры:** 10,3x6,2x2,8 см
- **Вес:** 192 г
- **Цена:** 15 000 рублей

Компактная камера **Panasonic Lumix DMC-LF1** не способна похвастаться матрицей как у зеркалки или особо светосильным объективом — козырь у нее совсем иного толка.

Новинка обзавелась модулем NFC и научилась общаться с телефонами, скидывая в них фотографии одним нажатием кнопки. Плюс к этому встроили в **DMC-LF1** и Wi-Fi. Нужен он не только для того, чтобы без проводов перекидывать данные на компьютер, но, опять же, для работы со смартфонами, с которых разрешается напрямую управлять процессом фотографирования. То есть теперь реально сделать снимок себя любимого без вытянутой руки по краю кадра.

В остальном аппарат — крепкий середнячок. За захват отвечает 1/1,7-дюймовый CMOS-сенсор с разрешением 12,1 Мп и объективом с 7,1-кратным зумом (28-200 мм в 35-мм эквиваленте). Обработкой изображения занимается процессор **Venus Engine**, а за четкость картинки отдувается оптический стабилизатор **Power O.I.S**. Достался камере и редкий для современных фотоаппаратов видоискатель.

Касаемо габаритов, устройство получилось довольно компактным — 10x6 см, примерно со стандартную игровую мышку. Вес тоже в пределах нормы — 192 грамма, это чуть тяжелее iPhone 4S.

РАВНЕНИЕ НАПРАВО

Lenovo ThinkPad Helix

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 11,6 дюйма (1920x1080), IPS, сенсорный
- **Процессор:** Intel Core i5-3427U (2,8 ГГц) или Core i7-3667U (3,2 ГГц)
- **Оперативная память:** 4 или 8 ГБ DDR3
- **Графика:** Intel HD Graphics 4000
- **Накопитель:** 128 ГБ SSD
- **Разъемы:** Mini DisplayPort, USB 3.0
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi, Bluetooth 4.0
- **Аккумулятор:** литиево-полимерный
- **Время автономной работы:** до 10 часов
- **Дополнительно:** клавиатурная док-станция, веб-камера (2 Мп)
- **Операционная система:** Windows 8
- **Камера:** 2 Мп (фронтальная) и 5 Мп (задняя)
- **Размеры:** 32,1x21x1,8 см
- **Вес:** 0,81 кг планшет, 1,72 кг с клавиатурой
- **Цена:** от 65 000 рублей

Ультрабук, лэптоп, планшет — именно так характеризует свою новинку **Lenovo**, утверждая, что ее **ThinkPad Helix** реально превратить в четыре разных устройства. Наиболее простой вариант — режим ноутбука. Перед глазами — дисплей, под руками — клавиатура. Чуть более оригинальный — снять экран, перевернуть его и приставить обратно. Уже получается платформа для презентаций. А если не приделывать верхнюю часть на место, выйдет натуральный планшет с мультитач, к оборотной стороне которого можно прикрутить часть с кнопками и получить… ту же самую таблетку, но с расширенным набором интерфейсов. Не впечатляет? Тогда пойдем по техническим характеристикам.

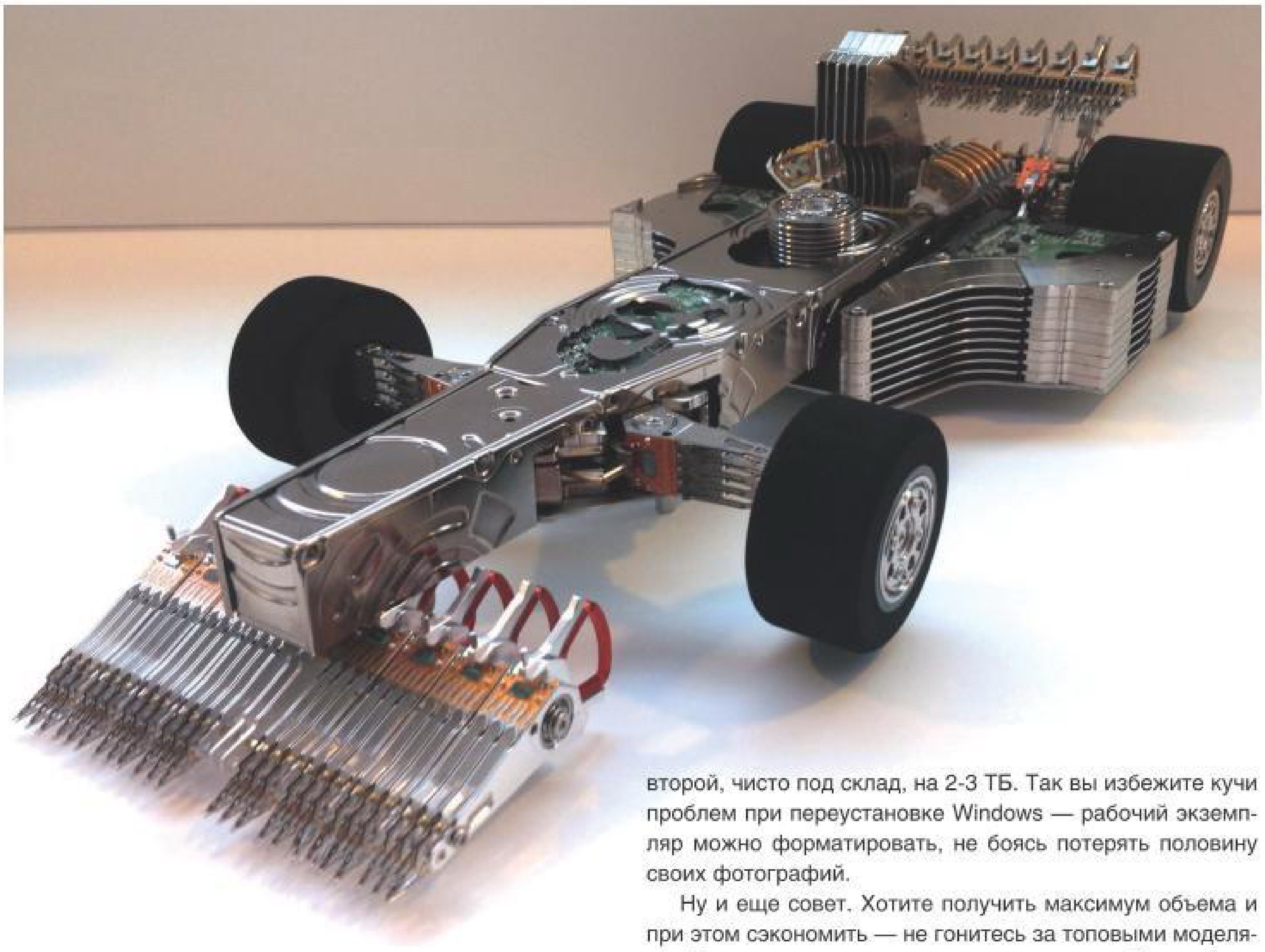
Матрица, как и полагается дорогой игрушке, — полноцветная IPS. Диагональ, правда, всего 11 дюймов, зато разрешение — Full HD, то есть по четкости картинки близко к пресловутому iPad с Retina. Круто все и с начинкой. И хотя **Haswell** для чудо-гибрида почему-то зажали (наверное, до лучших времен), имеющегося в наличие **Intel Core i7-3667U** в компании с 8 ГБ DDR3 должно хватить на любые причуды местной **Windows 8 Pro**.

Для любителей живого общения и просто людей со вкусом прекрасного предусмотрены две камеры. Первая — спереди, на 2 Мп, вторая — сзади, на 5 Мп. Дабы не тянуть провода, для связи с внешним миром стоят модули Wi-Fi и Bluetooth, а если накинуть денег, то можно взять версию с 3G и с чистой совестью работать на природе.

Удивительно, но от батареи вся эта мешанина электроники может продержаться до 6 часов в режиме планшета и до 10 часов в виде ноутбука. Смущает во всем этом только два момента. За наиболее прокачанного долгожителя просят 85 000 рублей, и весить он будет почти два килограмма.

ПРАВИЛА ВЫБОРА — НАКОПИТЕЛИ

Что скрывается за цифрами из технических характеристик



В «Игромании» №4/2013 мы запустили серию материалов «Правила выбора», посвященную основным техническим параметрам компьютерного железа. Несмотря на общее название, каждая статья полностью самостоятельна и рассказывает не только о том, какими характеристиками обладает определенный тип оборудования, но и о том, на какие из них важно обращать внимание, а на какие не очень.

В прошлых номерах мы успели разобраться, как правильно выбирать процессоры, материнские платы и оперативку, теперь пришла очередь накопителей. Сегодня внимательно изучим все характеристики жестких дисков и SSD, доказав, что объем — еще не самая интересная строчка в ТТХ.

Объем

Собственно, говорим мы так неспроста. Для классического HDD емкость — это самая банальная и скучная характеристика. Правило тут только одно: чем она выше, тем больше вы сможете хранить музыки, фильмов, снимков. Поэтому давайте договоримся так: минимум надо брать 500 ГБ. Этого хватит, чтобы установить ОС, забить ее играми и при этом не ощущать особых трудностей с нехваткой пространства.

Если деньги позволяют, то покупайте 1 ТБ. Его уже достаточно для уверенной работы, скажем так, с приличным количеством «увесистых» файлов. В случае когда нужно создать фильмотеку, мы рекомендуем обзавестись несколькими дисками. Первый, под систему, на 500 ГБ; второй, чисто под склад, на 2-3 ТБ. Так вы избежите кучи проблем при переустановке Windows — рабочий экземпляр можно форматировать, не боясь потерять половину своих фотографий.

Ну и еще совет. Хотите получить максимум объема и при этом сэкономить — не гонитесь за топовыми моделями. На момент написания статьи лучшим выбором были 2 ТБ версии. Один гигабайт в них обходился в 80 копеек. Для сравнения: в 500 ГБ представителях за него просили 1,8 рубля, а в 4 ТБ — 1,62 рубля. Вот такая математика, осваиваем и переходим к более интересным вещам.

Размер

Один из базовых параметров HDD — размер короба. Покупая хранилище для домашнего компьютера, запомните — брать необходимо 3,5-дюймовые версии (145x100x25 мм). В подавляющем большинстве вариантов именно на них рассчитаны корпуса системников. Меньшие формфакторы (2,5" или 1,8") в основном используются в переносных накопителях или мобильной технике. В последнем случае, если будете искать «склад» для ноутбука, имейте в виду, что надо обращать внимание на высоту корпуса винчестера — она плавает от 9,5 до 12,5 миллиметра. Возьмете толще, чем требуется, — в лэптопе ваша покупка не поместится.

Рост HDD, как правило, связан с объемом. Данные хранятся на алюминиевых пластинах с нанесенным на них ферромагнитным слоем. Чем больше таких блинов напихано в HDD, тем, соответственно, выше его емкость, а значит, и габариты. Естественно, на количество хранимой информации влияют и другие факторы — например, плотность записи, отмечаемой в гигабайтах на дюйм.

Понять этот термин несложно. Ферромагнитный слой разбит на миллиарды ячеек, которым можно задать вектор намагниченности, или, простыми словами, записать в

БЫСТРЕЕ И ВЫШЕ

Как ни странно, но скоростные хранилища в основном нужны только для нашего с вами комфорта. Увеличивая расторопность HDD, единственное, чего мы добиваемся, — экономии собственного времени, затрачиваемого на ожидание загрузки или сохранения данных.

По-хорошему, в HDD для нас с вами важны всего два вида действий. Первое — чтение с произвольным доступом. То есть как быстро диск может считывать мелкие файлы. Для накопителя это самая сложная задача, так как разрозненные данные, как правило, находятся на разных дорожках и «блинах» и на их поиск тратится основная масса ресурсов.

Второе — последовательные чтение/запись. Простыми словами — работа с крупными кусками информации. Именно с ними получается добиться максимальной пропускной способности, так как на физическом уровне процесс выглядит так: «игла» выходит на нужную дорожку, отыскивает начало, допустим, фильма и начинает его считывать, не тратя время на перемещения или смену адресов.

Кстати, для поддержания высокой производительности винчестера не забывайте периодически делать дефрагментацию (правая кнопка мышки на иконке диска — «Свойства» — «Сервис» — «Дефрагментация»). Эта операция перелопачивает все ваши данные и выстраивает их на пластине так, чтобы они шли друг за другом, а не были разбросаны по всей площади «блина».

них «единицу» или «нуль». Логично, что, чем плотнее сектора расположены на одном куске металла, тем выше его емкость и, как это ни парадоксально, скорость работы самого жесткого диска. Объясним почему.

Граммофон

Устройство HDD сильно напоминает старые граммофоны. Над «пластинкой» висит магнитная «игла», считывающая значения секторов. Как и на виниле, «блин» разбит на множество концентрических кругов, только идут они не по спирали, от края к центру, а замкнуты сами на себя и помечены адресом. Дабы прочитать какой-либо сектор, головка при помощи моторчиков перемещается на заданную дорожку и ждет момента, когда диск прокрутится и под «щупом» появится нужный блок данных. Отсюда вытекает сразу несколько параметров, влияющих на быстродействие.

Первые — оперативность и точность перемещения «иглы». Производители их, как правило, не раскрывают, и соответствующие строчки в ТТХ можно не искать. А вот что нам доступно — так это скорость вращения диска, обозначающая, сколько уходит времени на то, чтобы описать окружность и «подсунуть» щупу необходимые биты.

Измеряется этот параметр в оборотах в минуту и обычно обозначается как «скорость вращения шпинделя». Чисто в теории, чем она больше, тем быстрее считывается/записывается информация.

Нормой для системного диска считается 7200 об/мин. Бывают модели и пошустрее. Например, у Western Digital есть линейка VelociRaptor, у которой пластины крутятся на 10 000 об/мин. Прирост во времени чтения файлов приличный, около 33%, но и стоимость гигабайта данных — 6,7 рубля. Плюс подобные устройства получаются слишком шумными и ненадежными: крутить блины на уровне мотоциклетного мотора та еще задача. Поэтому, кстати, для HDD-архивов лучше покупать медленные модели — к примеру, на 5600 об/мин, которые работают тихо и ломаются гораздо реже.

Интерфейсы и кэш

Еще один важный параметр для диска — интерфейс. Сегодня существуют два варианта подключить HDD к материнской плате — SATA 2 и SATA Rev. 3 (или USB 2.0 и USB 3.0, если говорить о внешних накопителях). По форме они идентичны, но вот пропускная способность у первого — 3 Гбит/с, а у второго — 6 Гбит/с. Понятно, что в последнем случае результаты чтения/записи будут значительно выше, и пренебрегать ими мы не советуем, тем более на конечную стоимость версия порта не влияет.

А вот на объем буфера мы вам внимание обращать не рекомендуем. В нем, как правило, хранятся часто используемые данные, которые при запросе от процессора не считываются с пластины, а забираются с кэша. Но, будем честны, разницы между современными 32 и 64 МБ почти нет. Другое дело, если перед вами гибридная модель, скажем, с 8 ГБ оперативки. Вот она покажет приличный прирост к производительности (стартовать программы будут заметно резвее), но и отдать за нее придется примерно на пару тысяч рублей больше. Стоит ли это подобных денег — решать, конечно, вам, но, с нашей стороны, лучше взять отдельный SSD, ведь цены на них уже не такие высокие.

SSD

Основное отличие SSD от HDD — это иной способ записи информации. По сути, твердотельные накопители — большие флэш-карты, посаженные на интерфейсы жестких

ВЫСОКИЕ ТЕХНОЛОГИИ

Хотя HDD — механическое устройство, функционирующее по принципам сорокалетней давности, в нем хватает необычных деталей. Взять, например, корпус. Он полностью герметичен. И продиктовано это не желанием заставить HDD работать под водой, а банальной защитой от внешних раздражителей, ведь даже малейшая частичка пыли способна нарушить хрупкий баланс вращающихся на высокой скорости деталей. Интересно, что внутрь камеры заправлен или очищенный воздух, или однородный газ — к примеру, азот. При этом его давление постоянно уравновешивается с атмосферным, для чего в корпусе ставятся специальные мембраны-фильтры.

Впечатляет и толщина ферромагнитного слоя — всего лишь 10-20 нм, меньше, чем транзистор у процессора. При этом в современных моделях ячейки для записи располагаются на пластине перпендикулярно, то есть стоят как бы «бочком» друг к другу. Ранее же, до 2005 года, сектора находились параллельно поверхности. До определенного момента это никого не напрягало, но с увеличением емкости (читай — плотности) производители столкнулись с эффектом супермагнитизма, когда при намагничивании одного «бита» свой вектор начинали менять соседние кластеры.

дисков. Главное преимущество твердотельников кроется в их расторопности. Так как подвижных частей в них нет, то при считывании не тратится время на поиск дорожек, перемещение «иголки» или ожидание, пока подойдет нужная область. Достаточно сделать запрос адреса и выудить последовательность битов. Предел возможностей будет зависеть от того, насколько «опытной» окажется управляющая плата, передающая данные в оперативную память.

Запоминать названия контроллеров не требуется. Чтобы оценить быстродействие SSD, хватит и строчки ТТХ, в которой указаны скорости чтения/записи. По-хорошему, они должны стартовать от 480 МБ/с, но тут надо учитывать, что обычно производитель представляет SSD сериями и отмечает данные о быстроте для топовых, самых емких, представителей. То есть ситуация, когда для старшей версии с 256 ГБ задано 520/520 МБ/с, а младшая модель из той же линейки выдает всего 200/200 МБ/с, вполне нормальная, и за этим стоит внимательно следить. Обращайте внимание и на параметр IOPS — операций в секунду (чем их больше, тем лучше), стандартом сегодня считается от 50 000 штук.

Также не надо жадничать с интерфейсом. Наличие SATA Rev. 3 для SSD гораздо критичнее, чем для классического жесткого диска. А если уж информация передается по PCIe — это вообще сказка, средняя пропускная способность может равняться 1500 МБ/с, то есть забить 500 ГБ носитель реально минут за пять.

Детали

Ну и последнее, на что желательно (но вовсе не обязательно) обращать внимание, — чипы памяти и поддерживаемые технологии. Сегодня в большинстве запоминающих устройств установлены модули MLC (Multi Level Cell). У них самое приятное соотношение цена/гигабайт, и они выдерживают максимальное количество циклов перезаписи. Не лишним будет проверка соответствия функциям ONFi 2 и Toggle Mode DDR. Они позволяют контроллеру производить запись одновременно на несколько микросхем, и это положительно сказывается на производительности.

А вот с объемом SSD ситуация следующая. Память на флэше стоит в разы дороже, чем на HDD (примерно 15-20 рублей за ГБ). Поэтому твердотельник обычно покупают под операционную систему и важные программы. В принципе, для таких целей хватает 128-256 ГБ, однако если денег на подобную роскошь нет, то можно взять SSD емкостью 20-64 ГБ и поставить его в качестве кэша для жесткого диска. Для этого у вас должна быть материнская плата на базе чипсета Intel Z67 или Z77 Express, ну или эта опция обязана поддерживаться фирменной утилитой от производителя SSD.

•••

В итоге правил по выбору накопителей не так уж и много. В случае HDD мы рекомендуем брать отдельные диски для операционной системы и архива. Первые лучше выбирать побыстрее (ОС ответит вам благодарностью), на вторых можно экономить. Что же касается SSD, то про них надо помнить только одно — покупаем мы их ради быстродействия и поэтому ищем модели с максимальными показателями скорости и записи. ● ***Александр Шаронов, Дмитрий Колганов***

МАГНИТНЫЕ ХРОНИКИ

История жестких дисков

Трудно в это поверить, но жесткие диски не меняются вот уже более тридцати лет. Однако это не значит, что они всегда выглядели так, как мы привыкли. Когда компьютерная индустрия только начинала свой путь, не было ни вращающихся пластин, ни считывающих головок, ни контроллеров, ни тонких интерфейсов. Мы решили рассказать вам, на чем же в те времена хранили информацию, и забрались в самые дебри истории.

Бумажки и дырочки

Вообще, хронологию накопителей можно разделить на три параллельные ветви — перфокарты, ленты и магнитные барабаны. Первые считаются самым древним носителем информации, так что с них и начнем.

Свой старт в истории перфокарты — бумажки с дырочками — взяли на ткацких станках в 1808 году, в качестве же «электронных носителей» их додумались использовать в 1832-м, причем инициатором был наш соотечественник — Семен Корсаков, разработавший машину для «сравнения идей». Однако настоящий толчок к применению перфокарт в вычислительной технике дало изобретение Германа Холлерита.

В середине 1880-х выпускник Колумбийского горного университета поступил на госслужбу и принял участие в утомительной переписи населения, проводимой ручным способом. Это кропотливое занятие настолько ему не понравилось (еще бы, восемь лет считали), что он задался целью изобрести машину, которая все выполнит за пару месяцев. Сказано — сделано.

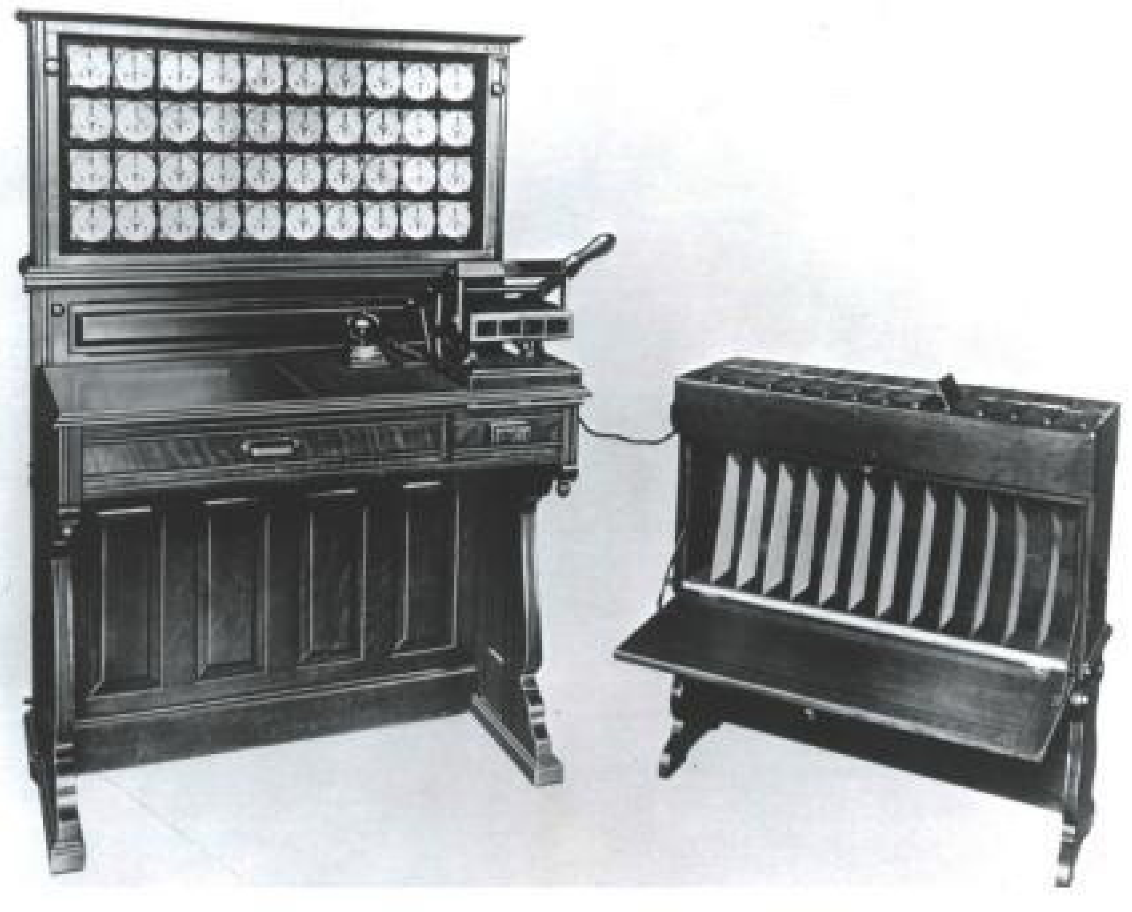
Несколько лет упорного труда, и в 1890-м Холлерит уже демонстрировал правительству США свой табулятор. Основная его идея была вот в чем. На каждого жителя страны создавалась перфокарта, вмещавшая 288 позиций (12 по горизонтали и 24 по вертикали), описывающих «базовые параметры» типа роста, пола, семейного положения.

Напротив собранных данных в карте проделывались отверстия, после чего ее загружали в машину Холлерита, та считывала дырочки, суммировала ответы и выводила результаты на циферблаты. В конце дня показания с них списывались, а счетчики обнулялись. Госаппарату конструкция пришлась по душе, и с Германом тут же был подписан нужный контракт. Как оказалось, не зря: на следующую перепись населения потратили не 13 лет, как предполагалось изначально, а всего два месяца.

Впрочем, сколько там ушло времени — не так интересно, как то, что изобретение Холлерита спровоцировало создание фирмы **Tabulating Machine Company**, которую в 1905 году приобрела **Computing Tabulating Recording Company**, в будущем известная как **International Business Machines** (**IBM**).

Лента счастья

Перфокарты продержались сравнительно долго, но их недостатки были слишком очевидны: бумага рвалась, хранить могла всего 70 КБ, да и считывать с нее информацию было,



Табулятор Германа Холлерита помог упростить и ускорить статистический анализ. До его появления любые подобные действия превращались в ювелирную ручную работу.

IBM-729 — идеальный накопитель конца 1950-х и по совместительству живая киноикона.

мягко говоря, не очень удобно. Так что, пока бумажки не перевелись, индустрия начала осваивать еще один метод хранения — магнитную пленку, ту самую, из старых видеомагнитофонов, плееров и бобинных проигрывателей.

Началось все, как водится, издалека. Первым кодировать информацию при помощи магнитных полей догадался Оберлин Смит. В 1888 году он выдал следующую идею: если напихать в обычную веревку металлической стружки и задать каждой частице свой вектор намагниченности — получится аудиозапись. К сожалению, монетизировать изобретение Оберлин не сумел, за него это сделал датчанин Вальдемар Поульсен.

Он отказался от использования бечевки, взял за основу тонкую проволоку, намотал ее на барабан и придумал, как в автоматическом режиме производить на нее запись. Не знаем, сколько он там получил за разработку, но на «телеграфон» патент ему вручили, а устройства на его базе с успехом использовались в качестве диктофонов примерно до тридцатых годов прошлого столетия. То есть ровно до того момента, как немецкий инженер Фриц Пфлюмер ввел в обиход хорошо известную нам магнитную пленку.

В 1927 году ученый покрыл бумагу оксидом железа, накрутил ее на катушку и доказал — таким образом хранить аудио гораздо удобнее, чем на проволоке, а уж редактировать и подавно. Любой кусок можно вырезать и вклеить новый. В итоге — мировая популярность и востребованность по сей день.

А вот до компьютеров новинка добиралась долго. Применить ее для цифровых данных догадались Джей Преспер Экерт и Джон Мокли, создатели нашумевшей машины **UNIVAC**, представленной 31 марта 1951 года. Для нее соорудили огромный шкаф **UNISERVO** с двумя «вертушками», перегоняющими тяжелую металлическую пленку через считывающую головку. Программы и результаты работы записывались на носитель длиной 365 метров и шириной 12,65 мм. Плотность хранения составляла 128 бит на дюйм (для сравнения, современный 3 ТБ жесткий диск на том же пространстве умещает по 620 ГБ).

Казалось бы, мало, но для индустрии тех лет хватало с избытком, и уже в 1952-м IBM придумала стандарт **7 Track**, который вместо бумаги предлагал использовать более надежную пластиковую подложку, а саму запись вести сразу на семи параллельных дорожках. Этот принцип и лег в основу хорошо известных накопителей **IBM 729**, представлявших собой ящик с двумя крутящимися бобинами и намотанной на них лентой длиной 731 метр (их-то и демонстрируют нам в фильмах, когда надо показать компьютер тех времен).

К сожалению, несмотря на то, что пленка в силу своей дешевизны до сих пор используется в некоторых дата-центрах, примерно к восьмидесятым от нее начали отказываться. Главной причиной для этого стало отсутствие произвольного доступа к данным: для того чтобы считать, к примеру, четвертый мегабайт, приходилось пролистать первые три, что очень плохо сказывалось на общем быстродействии. Решение проблемы, как это часто бывает, оказалось под самым носом.

Крутите барабан

Проблему с произвольным доступом решили еще в 1932 году, когда австрийский ученый Густав Таущек придумал хранить данные на специальном запоминающем барабане. Он представлял собой цилиндр, покрытый ферромагнетиком — материалом, умеющим сохранять заданный вектор намагниченности без воздействия внешнего поля.

Помещался этот барабан в емкость со встроенными считывающими головками и скоростным мотором. То есть конструкция была близка к современным HDD, но с одним концептуальным отличием: «иглы» ничего не искали, а ждали, пока нужный бит прокрутится мимо них. Цилиндр вращался на скоростях порядка 12 500 оборотов в минуту, что позволяло быстро получать доступ к информации. Проблема у него была только одна — удерживать он мог жалкие 8,5 КБ и поэтому в основном использовался в качестве оперативки. Впрочем, это не помешало IBM купить все основные патенты на эту разработку и к 1956 году представить первый жесткий диск.

Сделан из стали

В **IBM Model 350** использовалось пятьдесят 610-миллиметровых блинов и две огромные считывающие «лапы» —

Здесь изображен вовсе не двигатель межпланетного космического корабля. Так выглядел магнитный барабан, сохраняющий несколько килобайт данных. Провода и «отростки» — это считывающие головки.

Пятьдесят магнитных дисков и механизмы считывающих головок IBM Model 350 точно бы не поместились в корпус микрокомпьютера. Впрочем, ему это было и незачем — персоналок еще не существовало.

они перемещались вверх/вниз независимо друг от друга. Блоки Model 350 занимали 1,5 квадратных метра, весили около тонны и хранили колоссальные по тем временам 3,75-5 МБ данных. Говорят, IBM могла нарастить емкость и продавать более мощные модели, но маркетологи не знали, кому понадобится столько памяти (по другой версии, не хотели уничтожать перфокарты).

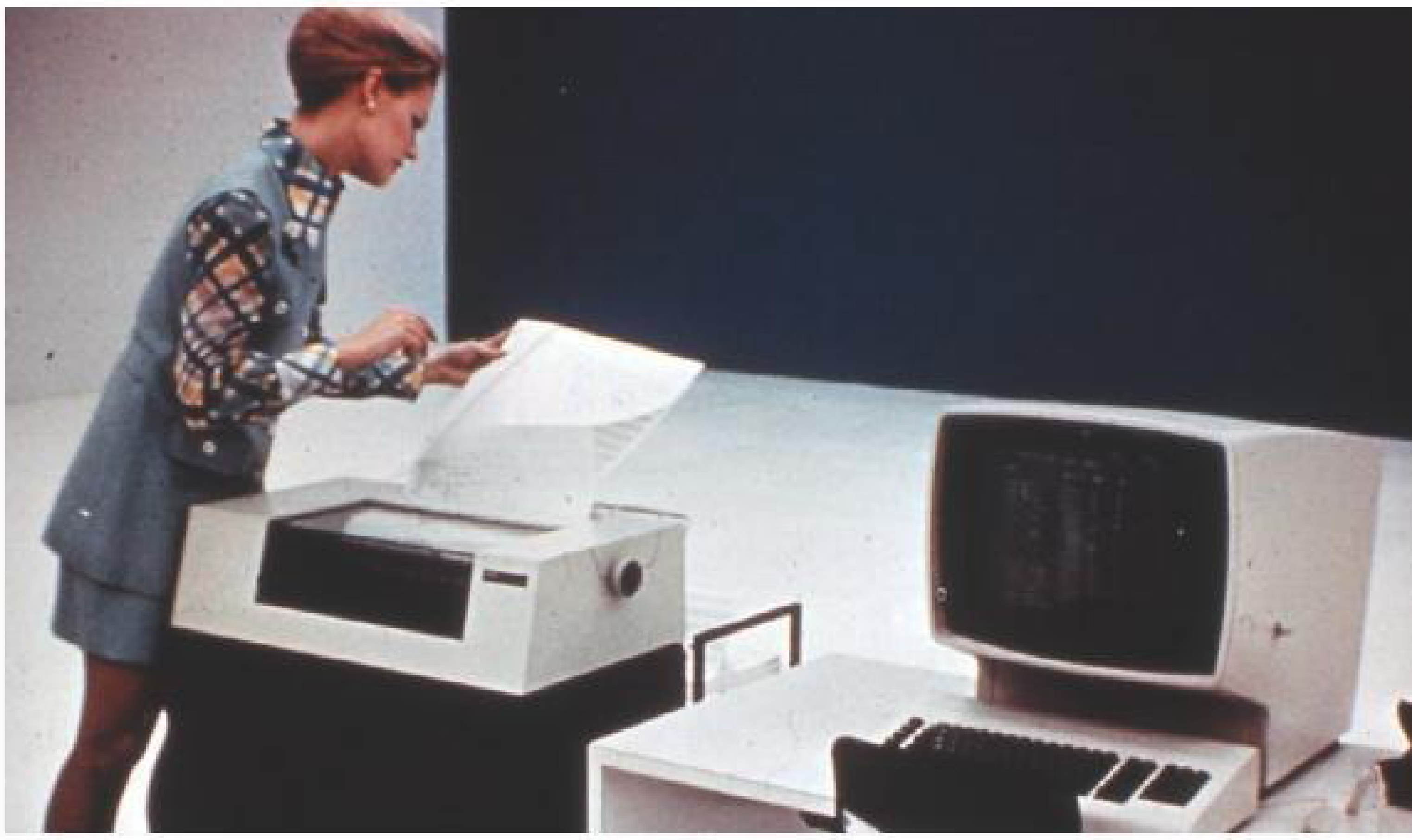
Следующим шагом для IBM стал накопитель «**1301**», анонсированный в паре с корпоративными машинами 7000-й серии в 1961 году. Новинки задействовали 20 двухсторонних пластин с 250 дорожками. Шпиндель с дисками делал 1800 оборотов в минуту, а пропускная способность аппарата достигала 90 000 символов в секунду. Главным отличием IBM 1301 от предшественников считается использование отдельных головок для каждой стороны магнитного блина: «иглы» плавали очень близко к поверхности и удерживались набегающим потоком воздуха, что давало преимущество в скорости и плотности записи по сравнению с предыдущими моделями.

К слову, позволить себе такую систему хранения могла далеко не каждая компания. Стоимость оборудования равнялась $155 000, что на сегодняшние деньги составляет примерно $1 210 000. Впрочем, варианты были: за $2100 (на данный момент — это около $16 500) можно было арендовать HDD на один месяц.

Не менее важной стала и разработка 1963 года: создавая «компактные» (размером с тумбу) **IBM 2311 Direct Access Storage Facility**, инженеры впервые ввели такое понятие, как унифицированный разъем. То есть жесткие диски начали продаваться не только в составе вычислительного комплекса, но и как дискретные устройства, что дало нехилый толчок к развитию сторонних компаний.

Еще один подарок индустрия HDD получила в 1973 году — диск **IBM «3340»**. В истории он запомнился не столько своими характеристиками, сколько внутренним названием — «винчестер». Так его окрестили сами создатели, проведя аналогию между двумя 30 МБ пластинами и известной винтовкой Winchester 30-30. Уж не знаем почему, но имя прижилось и активно использовалось примерно до 1990-х годов.

А вот то, что «3340» был первым HDD с возможностью парковать считывающие головки прямо на пластинах, быстро позабыли. А ведь до него на время простоя «лапки» выводились за пределы блока хранения, и это не только сильно усложняло конструкцию, но и снижало ее эффективность.



В рекламе вычислительной техники того времени часто появлялись симпатичные девушки. Все потому, что именно они зачастую исполняли роль операторов машин.

Компактный мир

Конец 1970-х запомнился появлением первых домашних компьютеров. К сожалению, HDD для них в те времена были непозволительной роскошью и в подавляющем большинстве случаев в качестве постоянных накопителей использовались пленочные кассеты.

Изменилось все в 1980 году, когда компания **Shugart Technology**, позже переименованная в **Seagate**, представила 5,25-дюймовый жесткий диск **ST-506** емкостью 5 МБ. Размером он был с пару дисководов и к ПК подключался через сторонний контроллер при помощи трех толстенных проводов.

Как ни странно, но в этот раз индустрия не стала тянуть кота за хвост и тут же ухватилась за новую идею. Даже IBM, и та в одной из своих первых по-настоящему популярных домашних систем — **PC/XT** — использовала модель ST-506.

Ну а спустя всего три года фирма **Rodime** сумела упаковать 10 МБ пластину и «иглу» в современный 3,5-дюймовый корпус и задать стандарт на следующие тридцать лет, в течении которых производители лишь наращивали плотности записи, скорости чтения/записи и пропускную способность интерфейсов. ● ***Павел Шубский***

Блоки магнитных дисков в первых накопителях были съемными. Заполнили одну емкость, достали, установили новый блок и продолжаете работать. Удобно.

Seagate ST-506 — первый по-настоящему компактный жесткий диск.

ИМИДЖ — НАШЕ ВСЕ

Тестирование бюджетного планшета Wexler.Tab 10iS

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 10,1 дюйма (1366x768), IPS, сенсорный
- **Процессор:** двухъядерный Cortex A9 (1,6 ГГц)
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Графика:** Mali-400 MP4
- **Накопитель:** 8/16/32 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SDHC (до 32 ГБ)
- **Разъемы:** micro-USB, mini-HDMI
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi, Bluetooth 4.0, GPS, 3G (опционально)
- **Аккумулятор:** 8000 мАч
- **Время автономной работы:** до 9 часов просмотра видео
- **Операционная система:** Android 4.1 Jelly Bean
- **Камера:** 0,3 Мп (фронтальная), 5 Мп (задняя)
- **Размеры:** 25,6x16,8x1,1 см
- **Вес:** 620 г
- **Цена на август 2013 года:** от 6990 рублей

Бюджетный планшет — идеальный выбор для тех, кто еще толком не определился, нужен ему компьютер с мобильной ОС и без клавиатуры или нет. Отдавать в таких условиях под 20 000 рублей за какой-нибудь iPad или топовый Android — слишком смелый эксперимент, а вот заплатить 7-8 тысяч рублей — правильное решение, разумность которого в последнее время все увеличивается. Вот уж почти как год на рынке существуют многоядерные (и, что самое главное, дешевые) кристаллы, обеспечивающие комфортную скорость работы. А стараниями **Wexler** они теперь еще и упаковываются в красивую обертку.

Знакомимся

Собственно, внешний вид — главный козырь новинки. Если раньше недорогие планшеты выдавали свою сущность, чуть ли не за версту, то узнать, что **10iS** стоит меньше 15 000 рублей можно только со слов хозяина. По дизайну наш герой напоминает недавний Sony Xperia Tablet Z. В анфас — правильный прямоугольник черного цвета, лицевую часть которого занимает экран. В профиль — все та же фигура, но уже со скошенными углами и, самое примечательное, ярко-красного цвета. Смотрится строго и, в то же время, стильно. Шарма добавляет отсутствие каких-либо разъемов — все они, кроме 3,5-мм джека, скрыты заглушками, на виду лишь кнопка питания и качелька громкости.

Впрочем, у формы «без округлостей» есть свои минусы. Все-таки, планшетом надо не только любоваться, но и пользоваться. А в горизонтальной ориентации острый угол под тяжестью в 620 грамм чувствительно так вдавливается в ладонь. Не смертельно, конечно, но менять «хват» приходится чаще, чем при использовании других моделей. Зато с вертикальным положением — никаких сложностей. Корпус довольно узкий (всего 16,8 см в высоту) и легко обхватывается рукой среднего размера — читать одно удовольствие. Вот только пластик задней панели мог быть чуть более шершавым — по идеально гладкой поверхности пальцы немного проскальзывают.

Смотрим

Примечательно, но для самой Wexler данная модель необычна не только броским видом, но и размерами. Хотя компания работает на нашем рынке уже который год, 10iS — это ее первый полноразмерный планшет с диагональю 10 дюймов и разрешением 1366x768, до этого в ассортименте встречались лишь «семерки».

К чести фирмы, с непривычным для себя форматом, она справилась более чем хорошо. Начнем с того, что перед нами IPS-матрица. Цветопередача на уровне, придраться особо не к чему. Краски — естественные, углы обзора — примерно 160/160 градусов по горизонтали/вертикали, то есть, картинку нормально видно практически из любого положения.

А вот защитное покрытие матрицы подкачало. Во-первых, закаленное стекло у Wexler слишком мягкое и при соседстве со связкой ключей вмиг обрастает неприятными царапинами — лучше сразу купить и наклеить пленку. Во-вторых, поверхность бликует и спасает от этого разве что приличный запас по яркости. Врать не будем, под солнцем его не проверяли (на момент тестирований оно подло пряталось за облаками), но под ярким светом офисных ламп проблем с читаемостью не возникало. Не было сложностей и с сенсором. И пусть 10iS поддерживает всего пять одновременных нажатий, этого достаточно и для игр, и для комфортного веб-серфинга.

Техничка

Внутренне наполнение 10iS — новый стандарт «бюджетников». В основе лежит кристалл **Rockchip** на базе двух ядер **Cortex A9** частотой 1,6 ГГц и 1 ГБ оперативной памяти. Производительности набора хватает для уверенной работы как самой операционной системы (**Android 4.1**), так и всех наиболее популярных программ.

Нормальное тут и графическое ядро. Чип **Mali-400MP4** тянет даже тяжелые игры вроде Real Racing 3. Конечно, на низком уровне графики, зато без тормозов

и зависаний. Плавно идет и видео, планшет с удовольствием переваривает любое разрешение, начиная с 320x240 и заканчивая 1920x1080. Пожалуй, единственное нарекание вызывает звук. При сравнительно неплохом качестве самих динамиков, установленных по обеим бокам корпуса, общая громкость оставляет желать лучшего. Без вмешательства программных усилителей, колонки не могут перекричать даже уличный шум за окном — лучше пользоваться наушниками.

Мелочи

Не сильно 10iS выделяется и по остальным характеристикам. Есть две камеры. Спереди стоит глазок на 0,3 Мп, обеспечивающий приемлемое качество при разговоре в том же Skype. Сзади установлена матрица на 5 Мп. К сожалению, несмотря на красивое число, лучше ее возможностями не пользоваться: цифровые шумы лезут даже при хорошем освещении.

Зато портов в 10iS хватает. Он готов принять на борт micro-SD-карту объем до 32 ГБ, приютить SIM-ку для выхода в интернет по 3G-протоколу, а также общаться с телевизором через mini-HDMI и компьютером по кабелю с micro-USB. Правда, заряжаться по последнему планшет не умеет — использовать придется комплектный блок питания с фирменным тонким жалом на конце.

С программным обеспечением все просто. По сути, перед нами голый Android 4.1 Jelly Bean и несколько предустановленных бесплатных утилит вроде пакета приложений «Яндекс», пары известных читалок и пробной версии навигации от Navitel. Сразу отметим, для «бюджетника» подобная «экономия» только во благо. Легче скачать с Google.Play то, что нужно именно вам, чем полчаса разгребать накиданную разработчиками кучу хлама (а такое в нашей практике бывало не раз). Впрочем, для тех, кто все-таки захочет ее получить, ну или, кто вообще в первый раз в жизни взял в руки устройство на Android, в Wexler установили утилиту **Play**, эдакий сборник ссылок на самые популярные программы, типа Angry Birds, «ВКонтакте» или ICQ.

• • •

Конечно, в сравнении с более дорогими представителями Wexler.Tab 10iS не лишен недостатков. Но, надо помнить, что самая простая версия таблетки (без 3G и с 8 ГБ набортной памяти) обойдется всего в 6990 рублей. А при такой цене на минусы можно закрыть глаза, тем более по основным параметрам придраться не к чему. Мощный процессор легко справляется со всеми основными обязанностями, видеоядро тянет почти все игры, а экран обеспечивает хорошую картинку под любым углом. А учитывая симпатичный внешний вид, за подобное не жалко и звание «Лучшая покупка» присудить. ● *Дмитрий Колганов*

+ ПЛЮСЫ +

+ хорошо лежит в руке
+ минимум «лишнего» ПО
+ мощная начинка
+ симпатичный корпус
+ IPS-дисплей
+ низкая цена

— МИНУСЫ —

- простые материалы корпуса
- слабые динамики

НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ

Тестирование мобильных Intel Haswell и новой линейки видеокарт GeForce GTX 700M

В мире ноутбуков праздник. Мало того, что в продаже, наконец, появились модели с процессорами **Intel Haswell**, так еще и **NVIDIA** удачно подоспела с новой линейкой видеокарт **GeForce GTX 700M**. Мы решили не мелочиться и проверить всех ее представителей, заказав сразу три игровых лэптопа на базе **GeForce GTX 760M**, **770M** и **780M**.

Toshiba Qosmio X70

Первым к нам попал **Toshiba Qosmio X70**, с него и начнем. Оформлен лэптоп интересно. Корпус а-ля «кирпич обыкновенный» дизайнеры украсили серой металлической крышкой с мелким рельефом, поставили светящийся логотип, а саму конструкцию опоясали красной глянцевой вставкой. Получилось вроде как строго, но в то же время игровая направленность угадывается с полтычка.

Не подвели в Toshiba и со сборкой. Подогнано все идеально — ни люфтов, ни скрипов. Экран удерживает пара мощных шарниров, защищающих не только от случайных, но и от вполне себе целенаправленных раскрытий: трехкилограммовое основание от стола отрывается на счет раз, приходится придерживать его рукой. Зато дисплей благодаря таким креплениям фиксируется будто его болтами затянули.

Под капотом

Внутренняя часть в X70 выдержана в одном духе с корпусом. По периметру дисплея — аккуратная глянцевая рамка, под ним — перфорированная сетка, скрывающая динамики, все остальное — текстурированная металлическая плашка. В качестве украшения — одинокая красная полоска пластика вокруг тачпада.

Сенсорная панель тут огромна и, как это сегодня принято, сделана по типу «большая кнопка»: правый/левый клики различает в зависимости от места нажатия. К сожалению, несмотря на внушительные габариты и высокую точность позиционирования, пользоваться площадкой проблематично. Возможно, сказалось проклятие инженерного образца, но «правая» клавиша прожималась через раз.

Свои странности у X70 и с дополнительными кнопками — про них забыли. Помимо клавиатурного набора, есть только симпатичная клавиша питания в углу, все остальные прелести быстрого управления — комбинации «Fn+F1-12». Toshiba, конечно, попыталась схитрить и позволила программно переключать блок в режим «бонусных» функций, а стандартные действия с «F1-12» вызывать сочетаниями с «Fn» (как в MacBook), но это, прямо скажем, неудобно.

Зато к чему не придраться, так это к самим кнопкам. Они полноразмерные, островные, могут похвастаться длинным ходом, жесткой подложкой и приятной глазу красной подсветкой. В общем, удобно не только играть, но и печатать.

Картинки и звуки

За изображение в X70 отдувается TN-матрица размером в 17,3 дюйма и приличным разрешением 1920x1080. По традиции углы обзора небольшие, особенно по вертикали, да и для профессиональной работы экран не годится — цветопередача оставляет желать лучшего. Впрочем, играм это не страшно; TN достаточно быстрая, а глянцевая накладка, отчаянно бликуя на солнце, заметно повышает контрастность и хорошо передает темные оттенки.

Похвалить придется и колонки. За создание двух установленных динамиков отвечала компания **harman/kardon**, и сделала она их отлично. Да, тут нет глубокого

Технические характеристики

Характеристика	Acer Aspire V3-772G	Toshiba Qosmio X70	MSI GT70 2OD
Дисплей	17,3 дюйма (1920x1080), TN, матовое покрытие	17,3 дюйма (1920x1080), TN, глянцевое покрытие	17,3 дюйма (1920x1080), TN, матовое покрытие
Процессор	Intel Core i7-4702MQ (Haswell, 4 ядра, 2,2-3,2 ГГц, L3-кэш 6 МБ, 37 Вт)	Intel Core i7-4900MQ (Haswell, 4 ядра, 2,8-3,8 ГГц, L3-кэш 8 МБ, 47 Вт)	Intel Core i7-4930MX (Haswell, 4 ядра, 3-3,9 ГГц, L3-кэш 8 МБ, 57 Вт)
Оперативная память, объем, тип	16 ГБ, DDR3	32 ГБ, DDR3	16 ГБ, DDR3
Видеокарты	Intel HD Graphics 4600 (400-1150 МГц) + NVIDIA GeForce GTX 760M (768 ядер, 657+/4000 МГц, 2 ГБ GDDR5)	Intel HD Graphics 4600 (400-1300 МГц) + NVIDIA GeForce GTX 770M (960 ядер, 811+/4000 МГц, 3 ГБ GDDR5)	Intel HD Graphics 4600 (400-1350 МГц) + NVIDIA GeForce GTX 780M (1536 ядер, 823+/5000 МГц, 4 ГБ GDDR5)
Накопители	SSD (128 ГБ) + HDD (1 ТБ)	2x HDD (750 ГБ)	3x SSD (128 ГБ, RAID 0) + HDD (750 ГБ)
Разъемы	2x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), HDMI, SD-кардридер	4x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), HDMI, SD-кардридер	2x USB 2.0, 3x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), HDMI, Mini DisplayPort, SD-кардридер
Беспроводные модули	Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0	Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0	Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0
Аккумулятор	4400 мАч	3000 мАч	7800 мАч
Размеры	41,5x27,5x3,5 см	41,8x27,3x4,4 см	42,8x28,8x5,5 см
Вес	3,2 кг	3,5 кг	3,9 кг
Цена на август 2013 года	51 000 рублей	70 000 рублей	150 000 рублей

баса, нет внушительной середины, однако звук настолько выверен, что приятно не только играть, но и слушать музыку, а это для ноутбука высшая оценка. Кстати, с аудио связана одна особенность X70. Фирменная утилита Toshiba при выключении лэптопа позволяет оставить колонки активными и выводить на них сигнал через микрофонный вход.

То же с выходами USB — могут заряжать устройства в любое время, главное выставить минимальный уровень батареи, до которого компьютер будет отдавать заряд. Подключить можно до четырех телефонов, по числу USB 3.0. Помимо них по бортам расставлены LAN, D-sub (VGA), HDMI и SD-кардридер. Не густо, но с такими ТТХ компьютера — не страшно.

Внутри

Начнем с того, что балом правит кристалл **Intel Core i7-4900MQ**, на момент написания статьи — второй по мощности камень в списке мобильных **Haswell**. А это четыре ядра с поддержкой двух потоков на каждом, стандартной скоростью 2,8 ГГц и возможностью разгона до внушительных 3,8 ГГц. При этом в наличии 8 МБ кэш-памяти третьего уровня и встроенный графический чип **Intel HD Graphics 4600**, насчитывающий 20 унифицированных модулей на частоте от 400 до 1350 МГц. Если не брать в расчет видеокарту, то по ТТХ новичок полностью соответствует топу прошлого поколения — i7-3840QM.

Как обычно, HD Graphics включается только в трех случаях: низкая нагрузка, работа от аккумулятора либо приказ хозяина. При других раскладах функционирует дискретное ядро, в конкретном примере — **NVIDIA GeForce GTX 770M**. В отличие от взрослых — настольных — решений, нового в мобильной линейке гораздо больше. Платы отныне работают не на второй, а на третьей версии PCIe, и пусть на практике разница не видна, сам факт — приятный. Дальше. Наконец-то в ноутбучной серии появился автоматический разгон **Turbo Boost 2.0**, то есть скорость карты набирают в зависимости от текущего уровня температуры. Еще одна добавка — поддержка до четырех дисплеев одновременно, а также разрешения 3840x2160, для чего в лэптопы теперь устанавливаются DisplayPort 1.2 и HDMI 1.4a. Ну и последние — обновленный модуль **PureVideo HD**, отвечающий за декодирование видеопотока, и, конечно же, утилита **GeForce Experience**, помогающая подобрать оптимальные настройки в играх.

Во всем остальном перед нами стандартный **Kepler**. По количеству потоковых процессоров новинка соответствует **GTX 675M**: 960 CUDA-ядер, правда, работающих не на 600, а на 811 МГц.

Из прочих технических тонкостей X70 отметим внушительный объем оперативной памяти — 32 ГБ DDR3-1333 МГц (максимум для новых Core i7), пишущий привод Blu-ray, а также два классических жестких диска по 750 ГБ, объединенных в зеркальный RAID.

MSI GT70 2OD

Вторым компьютером в нашем тесте стал **MSI GT70 2OD**. На фоне X70 выглядит он попроще. Корпус — в толщину 5,5 см, пластиковый, черного цвета (в будущем на топовую версию будут наносить красную аэрографию) — оформлен массой скошенных граней, металлической накладкой и зеркальным логотипом на крышке. Внутри те же цвета и набор материалов. Вокруг экрана — толстенная рамка, под запястьями — алюминиевая вставка, по периметру клавиатуры — глянцевый пластик, а около дисплея — пара серебристых решеток-динамиков и красная полоска, выделяющая ряд сенсорных кнопок и клавишу включения. Смотрится все вместе немного аляповато, особенно в сочетании с каким-то нереальным количеством цветных наклеек. Впрочем, на качество и удобство GT70 2OD это не влияет.

Управление

Собран компьютер на совесть, а органы управления поспорят с X70. Взять, например, тачпад. Да, он раза в два меньше, чем у Qosmio, но в работе его превосходит. Панель поддерживает технологию мультитач, а большие раздельные кнопки у основания отрабатывают точнее «спрятанной» клавиши от Toshiba.

Не подкачала и клавиатура. Расстояния между кнопками меньше, но печатается от этого не хуже: крепкая подложка, четкая механика и стандартная раскладка делают свое дело. Придеремся лишь к блоку «стрелок», уж как-то совсем он не выделяется среди остальных клавиш, «вслепую», как говорится, не найдешь. Хотя опустить глаза и посмотреть не проблема даже ночью — настраиваемая подсветка работает на пять с плюсом и позволяет выделять цветом нужные области.

Получше у MSI и с дополнительным управлением. Под дисплеем — ряд из шести кнопок: запуск предустановленного **CyberLink PowerDVD 10**, принудительное включение вентиляции, отключение подсветки клавиатуры, всех беспроводных модулей и экрана, ну и, наконец, вызов фирменного меню настроек. В последнем можно отключить тачпад (дублирует физическую кнопку около самой панели), настроить яркость, громкость и выбрать профиль энергопотребления.

Говорит и показывает

Как и в X70, экран построен на базе TN-матрицы размером 17,3 дюйма и максимальным разрешением 1920x 1080. По качеству картинки — примерно то же самое, что и у Toshiba, разве нет глянцевого покрытия. А это означает меньшую контрастность и отсутствие зловредных бликов, так мешающих в солнечную погоду.

Похожи конкуренты и по характеру звучания. В MSI за создание динамиков отдувалась **Dynaudio**, и музыку их творение играет по схожему с harman/kardon принципу: середина и проработанные высокие. Единственное, GT70 2OD громче, из-за чего, конечно, проявилось неприятное «цыканье», но в шумных помещениях с ним можно мириться.

Зато где MSI оказалась на коне, так это при подключении внешних колонок. Непосредственно за вывод звука отвечает не какой-то там **Conexant**, как в X70, а мощный чип от **Creative** с весьма приличным звуковым трактом, выходами на многоканальную акустику и поддержкой массы фирменных «улучшайзеров» как для музыки, так и для игр с фильмами.

По количеству портов у GT70 также преимущество: три USB 3.0, два USB 2.0, D-sub (VGA), HDMI, Mini DisplayPort, SD-кардридер и LAN. Причем последний на пару со встроенным Wi-Fi поддерживается чипом **Killer** с функцией **Double Shot**, что в теории может понизить пинг в онлайн-играх, — у X70 такого нет, стоит простой контроллер производства Intel.

Конфигурация

По начинке MSI GT70 — топ среди нынешних ноутбуков. Кристалл — **Core i7-4930MX**, по составу — тот же i7-4900MQ у Qosmio X70, но частоты работы выше. Стандартная скорость стартует с трех, а не 2,8 ГГц и упирается в максимальные 3,9 ГГц, выдаваемые при помощи технологии Turbo Boost 2.0.

Помощнее у GT70 и видеокарта, **GTX 780M**, аналог домашней GeForce GTX 680 (или 770, кому как удобнее), только частоты пониже — от 823 МГц, а дальше все зависит от качества вентиляции самого ноутбука. Хорошая —

получите прибавку к скорости, плохая — останетесь при референсных значениях.

По количеству оперативки наша версия GT70 уступила X70: 16 против 32 ГБ DDR3. Зато по набору постоянных носителей MSI вышла в лидеры. На систему, игры и основные программы выделен массив RAID 0, набранный тремя (!) SSD по 128 ГБ каждый. То есть, чисто в теории, максимальная скорость чтения/записи составляет фантастические 1,5 ГБ в секунду (на практике «всего» 1,2): доступные 357 ГБ можно забить примерно за 4 минуты. Приятно, что, помимо быстрых накопителей, имеется и классический жесткий диск, правда, не очень большой, на 750 ГБ. Кому не хватит — покупайте Blu-ray-болванки и скидывайте данные на них, пишущий привод в наличии.

Acer Aspire V3-772G

Представитель **Acer Aspire V3-772G** прибыл на наше тестирование последним и оказался одним из самых доступных для кошелька лэптопов, однако данный факт не помешал ему нас впечатлить. Начнем с того, что это наиболее строгий ноутбук изо всей троицы. Игрового в нем только текстурированный под металл пластик, ну и, наверное, 17-дюймовая матрица. А так — правильный прямоугольник, украшенный закруглением на задней стороне (прямо как у серии Sony Vaio) и зеркальным логотипом на крышке.

Внутри все выглядит не менее чопорно: все та же пластмасса, под запястьями — черная, вокруг клавиатуры — темно-серая. Из алюминия сделана лишь одна деталь — сетка динамиков, протянувшаяся под экраном.

Никаких клавиш дополнительного управления у V3-772G нет. Тут, как и у Toshiba, — «питание», клавиатура и тачпад. И, надо признать, этого хватает для нормальной

работы, ведь по качеству исполнения последних двух элементов Acer превзошла своих конкурентов.

Клавиши — практически точная копия X70, большие, островные, с длинным ходом. «Стрелочный» блок стоит особняком, а левый «Shift», как и в GT70, немного вытянут, что очень удобно в играх. Единственный минус на фоне противников — отсутствие подсветки.

Зато в чем с Acer не поспоришь, так это в качестве исполнения сенсорной панели. По виду и строению тачпад идентичен Qosmio X70 — большая бесконечная площадка, идеально подходящая для Full HD-экрана. Однако там, где Toshiba оступилась с усилием нажатия, Acer все сделала как по учебнику: панель отлично прожимается по всей поверхности, пользоваться ею действительно удобно.

А вот петли, удерживающие экран, слабее, чем у конкурентов, — выражается в мелком подрагивании дисплея при случайных смещениях. Работать не мешает, но впечатление чуть портит. Хотя, с другой стороны, благодаря этому ноутбук без проблем открывается одной рукой.

Экран, звук

Дисплей у Acer такой же, как и у GT70, — матовая TN-матрица с разрешением 1920x1080, а это значит никаких бликов при ярком освещении и неплохая цветопередача. По количеству портов V3-772G — близкий брат X70. Есть по паре USB 2.0 и 3.0, D-sub (VGA), HDMI, LAN и SD-кардридер. Присутствует и Blu-ray-привод, но без возможности записи (только на DVD-болванки).

По качеству звука V3-772G отстает от обоих конкурентов. Тратить деньги на именитых разработчиков акустики в Acer не стали — обошлись собственными силами. Получилось не так хорошо, но для фильмов/сериалов сойдет, а для чего-то посерьезнее лучше запастись или внешними колонками, или наушниками. Ни четкой серединой, ни нормальной громкостью лэптоп не порадует.

Внутренности

Железный набор у Acer будет попроще, но в сбалансированности ему не откажешь. В сокет материнки вставили **Intel Core i7-4702MQ**. Несмотря на скромные цифры в названии, это все та же архитектура Haswell с четырьмя построенными на ее основе ядрами. Главное отличие от топовых версий — частота: 2,2-3,2 ГГц вместо 3-3,9 ГГц у i7-4930MX в MSI GT70.

Видеокарта, самая младшая в новой линейке NVIDIA, **GeForce GTX 760M**, идентична настольной GTX 650. Под капотом 768 потоковых ядер на скорости от 657 МГц и шина данных в 128 бит. По списку технологий — аналог старших собратьев.

С жесткими дисками, как ни странно, у Acer дела получше, чем у конкурентов. Под хранение файлов выделен классический HDD на 1 ТБ, а под систему — SSD на 128 ГБ. Конечно, последний не выдает таких сумасшедших показателей, как тройка твердотельников в GT70, но на резвый старт операционки и установленных программ его хватает, впрочем, в этом есть и заслуга оперативной памяти, которой тут 16 ГБ.

Тесты

К тестам новинок мы подошли со всей серьезностью. Учитывая недюжинные параметры всех участников, зачетную программу позаимствовали у взрослых компьютеров. В список синтетики вошли **PCMark07**, **3DMark 11**, **Unigine Heaven 4.0** и **Unigine Valley 1.0**. В ряды игр встали **BioShock Infinite**, **Metro: Last Light**, **Aliens vs. Predator**, **Hitman: Absolution** и **Tomb Raider**. Должны к ним были присоединиться еще и **Max Payne 3** с **Crysis 3**, но не сложилось. У первой во время тестирования творилось что-то странное с серверами, а вторая слишком нестабильно шла на всех трех ноутбуках — пришлось от нее отказаться.

Проблемы у нас, кстати, возникали не только с играми, за время нашего общения отличились все конкуренты. MSI GT70 после планового обновления **Windows 8 Professional 64-bit** перестал загружать рабочий стол и кое-как работал только с Metro UI. Помогало восстановление системы. Acer V3-772G периодически в упор не видел собственные жесткие диски — лечилось через BIOS. Ну а Toshiba нас «радовал» редкими, но непонятными зависаниями. Ругаться на все это не будем, все же в редакции побывали инженерные образцы, и, возможно, с реальными моделями ничего такого не случится.

Синтетические тесты

PCMark 7

Модель ноутбука	Score	%
Acer Aspire V3-772G	5758	100%
Toshiba Qosmio X70	5589	97%
MSI GT70 2OD	**5939**	**103%**

3DMark 11 (Performance)

Модель ноутбука	Graphics	Physics	Score	%
Acer Aspire V3-772G	3 432	7130	3 643	100%
Toshiba Qosmio X70	5 066	8 897	5 289	145%
MSI GT70 2OD	**7 649**	**9 068**	**7 638**	**210%**

Unigine Heaven Benchmark 3.0

Модель видеокарты	FPS	Scores	%
Acer Aspire V3-772G	11,1	280	100%
Toshiba Qosmio X70	17	427	153%
MSI GT70 2OD	**27,1**	**684**	**244%**

Unigine Valley 1.0

Модель видеокарты	FPS	Scores	%
Acer Aspire V3-772G	13,1	557	100%
Toshiba Qosmio X70	20,8	872	157%
MSI GT70 2OD	**31,4**	**1315**	**236%**

Соотношение цена/производительность

Модель ноутбука	Производительность	Цена
Acer Aspire V3-772G	100%	100%
Toshiba Qosmio X70	138%	137%
MSI GT70 2OD	175%	294%

Игровые тесты (кадров в секунду)

Aliens vs. Predator (DX11)

Настройки	Acer Aspire V3-772G	Toshiba Qosmio X70	MSI GT70 2OD
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 2x	26,9	41,2	**55,8**
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	21,3	33	**45,5**
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 2x	23,7	36,5	**53,1**
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	18,8	29,2	**44,4**
%	100%	154%	**219%**

Tomb Raider

Настройки	Acer Aspire V3-772G	Toshiba Qosmio X70	MSI GT70 2OD
Ultra, 1680x1050, AF 16x	33	30,9	**48,1**
Ultimate, 1680x1050, AF 16x	19,2	19,1	**31,9**
Ultra, 1920x1080, AF 16x	29,5	27,4	**42,6**
Ultimate, 1920x1080, AF 16x	17,3	17,4	**28,2**
%	100%	96%	**152%**

Hitman: Absolution

Настройки	Acer Aspire V3-772G	Toshiba Qosmio X70	MSI GT70 2OD
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	30,1	43,1	**59,4**
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	26,3	39,3	**58,2**
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	27,3	41,1	**61,5**
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	23,6	36,1	**53,2**
%	100%	149%	**216%**

BioShock Infinite

Настройки	Acer Aspire V3-772G	Toshiba Qosmio X70	MSI GT70 2OD
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	41,8	**66,2**	62,2
UltraDX11, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	29,7	47,3	**49,4**
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	36,6	58,3	**58,9**
UltraDX11, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	28	42,1	**44,5**
%	100%	157%	**158%**

Metro: Last Light

Настройки	Acer Aspire V3-772G	Toshiba Qosmio X70	MSI GT70 2OD
Normal, 1680x1050, AF 16x	31	43	**54**
High, 1680x1050, AF 16x	23	31	**46**
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x	20	26	**38**
Normal, 1920x1080, AF 16x	28	39	**51**
High, 1920x1080, AF 16x	20	28	**42**
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x	17	23	**35**
%	100%	137%	**191%**

Результаты

Описывать, кто победил, особого смысла нет. Результаты вышли вполне логичные. Первое место по производительности занял MSI GT70, второе — Toshiba X70, третье — Acer V3-770. Куда интереснее здесь то, что абсолютно все модели в играх себя показали более чем достойно. По сути, даже младшая связка i7-4702MQ + GTX 760M осилила наш тестовый пакет целиком. Да, не все игры пошли на максимальных настройках, где-то пришлось и уровнем графики, и разрешением пожертвовать. Но факт остается фактом: для игр V3-772G хватает выше крыши. Кому же хочется большего — доплатите в кассу.

За «плюс 20 000 рублей» вы получите Qosmio X70 и примерно 30-процентную прибавку к производительности. В переводе на человеческий язык — нормальную работу в Full HD-разрешениях. Добавив же еще 70 000 рублей, станете гордым обладателем MSI GT70 2OD в топовой комплектации, увидите рост в еще «плюс 50%» и сможете наконец-то включить MSAA. Правда, последнее можно сделать и за гораздо меньшую сумму. Конфигураций у GT70 масса, и если ограничиться всего одним SSD и согласиться на младший Core i7, как у Acer V3-772G, то реально уложиться в 82 000 рублей за все про все.

•••

Подводя итоги, выделим сразу несколько моментов. Первый — высокая производительность всех протестированных нами моделей. Второй — продолжительность работы от батареи. Благодаря скромному аппетиту Intel Haswell наш MSI GT70 2OD на одном заряде протянул шесть с половиной часов (в офисном режиме). Acer V3-772G, оснащенный в полтора раза менее емкой батареей, показал чуть больше пяти часов! Для 17-дюймовых лэптопов с четырехъядерными кристаллами — впечатляющий результат. К сожалению, о Toshiba мы ничего сказать не можем, в нашем образце аккумулятор был изначально нерабочим.

Что же касается того, какой ноутбук предпочесть, скажем так. «Лучшей покупкой», без сомнений, стал Acer Aspire V3-772G. Несмотря на слабоватые петли крышки и невразумительные динамики, компьютер вышел сбалансированным. Строгий дизайн, лучшие в нашем тесте органы управления и, конечно же, мощная начинка вкупе с привлекательной ценой позволяют закрыть глаза на небольшие недочеты.

MSI GT70 2OD, безусловно, «Крутая железка». MSI использовала все ресурсы новой платформы Intel, сумела организовать грамотное охлаждение, установила мощную батарею и не подвела ни с экраном, ни с клавиатурой. Нарекания есть по трем моментам: сомнительный дизайн, маленький тачпад и заоблачная цена в 150 000 рублей.

Ну и, наконец, Toshiba Qosmio X70. По всем параметрам — золотая середина между V3-772G и GT70. Признать в нем лидера мешает одно. Преимущество GTX 770M над младшей GTX 760M хоть и заметно, но не настолько впечатляюще, чтобы переплачивать за него 20 000 рублей. В остальном же — никаких претензий, ноутбук получился отличный. ● *Дмитрий Колганов*

АКУСТИКА ДЛЯ КОНСОЛИ

Правила выбора на примере 2.1-набора Edifier C2XD

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип акустики:** 2.1
- **Мощность:** 2x 9 Вт (сателлиты) + 35 Вт (сабвуфер)
- **Частотный диапазон:** 55 — 18 000 Гц
- **Соотношение сигнал/шум:** не менее 85 дБ
- **Динамики сателлитов:** 3/4 дюйма + 3 дюйма
- **Динамик сабвуфера:** 6,5 дюйма
- **Входы:** RCA, 3,5-мм джек, S/PDIF (оптический)
- **Выходы:** 3,5-мм джек (наушники)
- **Дополнительно:** пульт ДУ, внешний усилитель
- **Размеры сателлитов:** 13x9x18 см
- **Размеры сабвуфера:** 28,8x23,2x24,2 см
- **Размеры усилителя:** 25x7,8x25,5 см
- **Общий вес:** 7,8 кг
- **Цена на август 2013 года:** 4500 рублей

Странно, но если для компьютера покупка качественных колонок чуть ли не правило хорошего тона, то консоли ими балуют редко, — подавляющее большинство обходится встроенными в телевизор динамиками. А зря, ведь у приставок отличные аудиовозможности и бахнуть в какой-нибудь Gears of War они могут не по-детски. Причем много денег на это не уйдет, главное — правильно выбрать акустику. Как это сделать, разберемся на примере 2.1-набора **Edifier C2XD**.

Очевидное невероятное

Вы будете смеяться, но одна из главных проблем при выборе ТВ-акустики — внешний вид. Рядом с компьютером реально кинуть любую коробку с парой динамиков, и она никак не испортит не слишком уютную обстановку домашнего офиса. Сотворить такое в гостиной можно, если вы заядлый холостяк и плевать хотели на уют своего гнездышка. При другом раскладе гарантированы протесты близких, ссоры и прочие семейные радости. В общем, подбирать комплект приходится, что называется, «в тему». В случае C2XD колонки впишутся практически в любой интерьер, кроме разве особо претенциозных ампира, готики и им подобных дизайнерских задумок.

Блок усиления похож на рестайлинговый Xbox 360. Форма — а-ля пропеллер. Основной цвет — черный, лишь по центру серебристые окантовка и управляющая крутилка. Материалы — матовый пластик, глянцевая вставка, прикрывающая дисплей, и резина, пущенная на три кнопки над шайбой посередине.

Остальные составляющие выдержаны в том же стиле. Сателлиты — прямоугольные, прикрыты защитной сеткой и дополнены сверху серебристым конусом со вставленным твиттером. На изготовление самих корпусов пошла толстенькая плитка МДФ. Из нее же сделан и сабвуфер: кубик, лицевая часть которого затянута материей и украшена металлизированным пояском с логотипом производителя.

Габариты у низкочастотника вполне в пределах разумного, 29x23x24 см. То же и с сателлитами, в ширину — 9 см, в высоту — 18 см. В общем, найти место под колонки не составит труда, другое дело — правильно их расставить.

Линейку в руки

Разместить акустику около плазменной панели гораздо сложнее, чем рядом с компьютером. В последнем случае обычно кидаешь колонки поближе к монитору, чуть разворачиваешь их на себя и получаешь приличный саунд. Простота связана с малым расстоянием между динамиками и ушами: волна не успевает раствориться в воздухе и доходит до нас практически в первозданном виде. С телевизором такое не прокатывает.

От панели мы сидим на удалении примерно в полтора-два метра, и этого хватает, чтобы высокие частоты разбрелись по своим делам, а позиционирование отправилось лесом. Поэтому для ТВ принято выбирать большие громкоговорители, умеющие создавать достаточное давление и не теряться по пути к слушателю. Однако обходятся подобные экземпляры недешево, да и девать их зачастую некуда. Отчаиваться не надо, справиться реально и малыми силами.

Дабы звук не улетал в пустоту, располагать сателлиты рекомендуется на уровне ушей. Самый простой способ — вешать их на стену по бокам от телевизора, но в C2XD для этого придется сверлить задний кусок МДФ, что для многих неприемлемо. Взамен можно либо придумать какие-то подставки (к примеру, декоративные полочки), либо наклонить корпуса так, чтобы твиттеры смотрели четко на вас.

Относительно разлета спикеров и их направления, то по фэн-шуй каждый должен быть повернут к слушателю на угол в 30 градусов, а расстояние между ними обязано равняться метражу от вас до экрана. На словах вы-

глядит просто, но мы, хоть и журналисты, тоже живые люди, поэтому скажем так: с мультимедиа-акустикой надо быть проще. Плюхнитесь на диван, возьмите в руки джойстик, запустите игру и попросите кого-нибудь покрутить колонки вокруг своей оси. Как услышите идеальный для себя вариант — запоминайте и фиксируйте положение динамиков.

К слову, низкочастотник столь сложных манипуляций не потребует. Физика воспроизводимых им частот позволяет кидать саб в любой угол комнаты.

Подключаем

Разобравшись с габаритами и расстановкой, перейдем к подключению. Начнем с простого, а именно с проводки самой акустики. Перед тем как отдать производителю свои кровные, необходимо узнать, какой же длины кабели соединяют все компоненты комплекта. Как правило, изготовители забывают указывать этот параметр в характеристиках, так что мерить придется прямо в магазине, ну или, при покупке в интернете, активно шерстить форумы и искать отзывы владельцев.

Если комплектные кабели меньше полутора метров, брать такую модель противопоказано: либо будете самостоятельно наращивать провода, либо отказываться от правильной установки. В C2XD, кстати, кабелей для сателлитов отмотали 2,3 метра, хватит на любые случаи жизни.

Еще важный нюанс — количество входов для подключения источников звука. Казалось бы, глупость: есть 3,5-мм джек, и нормально. Но не все так просто. Когда вокруг ТВ появляется пара консолей, HTPC, какой-нибудь MP3-плеер, их надо куда-то подключать. Решений у этой задачи множество.

Наиболее логичный — покупка ресивера, обойдется он дорого (от 10 000 рублей), зато объединит ваши устройства в сеть с единым управлением и избавит от бесконечных переключений проводов. Еще вариант — непосредственно телевизор. Как правило, у всех современных моделей есть выход на внешнюю акустику, а иногда даже встречается оптический разъем. Тут, правда, есть одно «но»: у дешевых панелей сильно ограничено число входов, а встроенная аудиокарта оставляет желать лучшего и сильно портит финальное качество звука. В связи с этим аудио лучше выводить с источников напрямую, а значит, искать колонки с максимальным количеством контактов.

У C2XD их не то чтобы много, но для начала достаточно: два аналоговых (3,5-мм джек и RCA) и один оптический S/PDIF. Первые станут отличным выбором для вывода звука с телевизора и MP3-плеера, а вот второй будет главным вариантом для работы с консолями. При его использовании приставки сами будут рассчитывать положение источников и пускать на динамики готовый сигнал, используя для его расшифровки качественный 24-бит ЦАП, установленный Edifier.

Ну и последнее, о чем надо помнить, — наличие пульта ДУ. Без него телевизионную акустику лучше не брать. Далеко не все ТВ, не говоря уж о консолях, умеют регулировать громкость внешних рупоров, а бегать каждый раз на задание убавить/прибавить звук — то еще удовольствие.

С C2XD этого делать не придется, пульт у нее хоть и простенький, но ловко управляет всеми функциями набора, может настраивать уровень баса, средних частот, переключать источники и, конечно же, крутить громкость. Впрочем, без минусов лентяйка не обошлась — слишком уж она маленькая, за три месяца тестирований теряли мы ее раз шесть, один из которых затянулся аж на две недели.

Звук

По звуку колонки для ТВ нужно выбирать чуть ли не тщательнее, чем для компьютера. Закавыка вот в чем. Очень грубо «гостинную» акустику можно разделить на два типа.

Первый — с приукрашено мощной подачей и углубленным басом. Такой идеален для игр: любой виртуальный выстрел заставит ваших соседей подумать о звонке в соответствующие органы, а на ночной забег в Gears of War заглянет участковый, и отнюдь не для того, чтобы составить вам компанию. В общем, впечатлений этот вариант дарит массу, но слушать его долго невозможно — за пару часов бесконечная долбежка доконает не только близких, но и вас самих.

Второй тип — «колонки спокойные». С выверенным звуком, без перегибов. Это та акустика, которая станет основной и для игр, и для ТВ/фильмов, и для музыки.

C2XD, как и вся продукция Edifier, принадлежит ко второй категории. В меру своих возможностей динамики стараются поддерживать чистоту сигнала, не лепя отсебятину и не перегружая тракт лишним выкрутасами. То есть дикторы, вещающие о событиях в мире, актеры, озвучивающие игровых персонажей, и герои любимых сериалов говорят как задумано звукорежиссерами, а не массово косят под Шаляпина, что обычно случается с первым типом. В то же время C2XD способна поддать жару там, где нужно. Выстрелы/взрывы/урчание двигателей — все воспринимается живо и, главное, естественно, причем настолько, что, проходя The Last of Us, мы не могли понять, откуда идет звук от машины, с улицы или из колонок.

Не подводит C2XD и в музыке. Гитары, вокал — близки к идеалу. Провалы есть исключительно в басовой составляющей. Габаритов сабвуфера и 6,5-дюймового динамика явно не хватает для передачи упругости того же контрабаса или барабана. Впрочем, чтобы хорошенько встряхнуть диван или вместе с соседями послушать Metallica, сил у C2XD достаточно. На полной громкости она может устроить в вашей квартире локальный филиал СК «Олимпийский» во время приезда Linkin Park. Причем, надо отдать должное, без всяких хрипов и треска.

•••

Как видите, найти грамотную акустику для консоли и телевизора — задача не из легких. Надо разобраться с внешним видом, подготовить место под установку, не промахнуться с длиной проводов, наличием пульта ДУ и типом звучания. Но оно того стоит: достаточно хотя бы раз поиграть в The Last of Us или Tomb Raider с качественным саундом, и вы больше никогда не вернетесь к ТВ-динамикам, какими бы хорошими они ни были.

Что же касается нашего сегодняшнего примера — к C2XD претензий почти нет. Не понравились нам лишь слишком маленький пульт ДУ да отсутствие настенных креплений у сателлитов. В остальном все соответствует цене: хорошие материалы, достойные возможности и приятный звук. ● *Дмитрий Колганов*

ПЛЮСЫ

- + приятный внешний вид
- + длинные провода
- + удобное управление
- + чистый звук

МИНУСЫ

- − нет настенных креплений
- − очень маленький пульт ДУ

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Гонки процессоров уже порядком надоели. То ли дело видеокарты. **NVIDIA** серьезно подвинула конкурента во всех ценовых диапазонах. Снизу **GTX 650 Ti Boost** закрыла сегмент до 6000 рублей, а **GTX 660** плавно перетекла в новую **GTX 760** и получила более чем оправданную цену в 9500 рублей. С топовым рынком у NVIDIA и до этого проблем не было, а с появлением **GTX 770** позиции лишь укрепились. Ждем ответа от **AMD**.

Основные изменения этого месяца

- NVIDIA атакует по всем фронтам. **MSI N650Ti-2GD5/OC BE** на базе **GeForce GTX 650 Ti Boost** потеснила конкурентов с чипами от AMD в конфигурациях «Дешево и сердито».
- За прошедший месяц Intel Haswell успела закрепиться в системах с ценой в районе 25 000 рублей. Процессор **Intel Core i5-4430** и совместимая с ним материнская плата **MSI B85-G41 PC Mate** обеспечат приличные производительность и набор портов. Нелишней будет и возможность апгрейда за счет актуального на ближайшие год-два сокета.
- Процессорный кулер **Deepcool GAMMAXX S40** в системах «Смерть тормозам» дешевле **Ice Wind Pro** за счет экономии на «железе» радиатора. Корпус **Aerocool Vs-3 Advance Black** совместим с новинкой по установочной высоте и радует наличием двух портов USB 3.0 на лицевой панели.
- Новая GeForce GTX 770 отрезала «красным» пути к отступлению. Оснащенная этим чипом **Palit NE5X77001042-104XF** из «Займи, но купи» успешно конкурирует с видеокартами на базе AMD того же ценового диапазона.

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ (intel)

ЦП: Intel Core i7-3970X Extreme Edition (Sandy Bridge-E, Socket LGA2011, 3,5 ГГц, L2-кэш 1,5 МБ, L3-кэш 15 МБ)	35 900
Кулер: Noctua NH-D14 SE2011 (алюминий+медь, 140 мм, 900-1200 об/мин, 13,2-19,6 дБ)	3100
Системная плата: ASUS Rampage IV Extreme (eATX, LGA2011, Intel X79, 8x DDR3-1066/1333/2133/2400 до 64 ГБ, 5x PCIe x16, PCIe x1, 6x SATA 2, 4x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 8x USB 2.0, 4x USB 3.0, 2x eSATA, S/PDIF-out, LAN, аудио)	13 910
Память: 8x 8 ГБ DDR3-2133 МГц Corsair Dominator Platinum (CMD64GX3M8A2133C9)	28 900
Видеокарты: 3x Gigabyte GV-NTITAN-6GD-B (NVIDIA GeForce GTX TITAN, 837-876/6008 МГц, 6 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	108 315
SSD: 512 ГБ OCZ Vector VTR1-25SAT3-512G (SATA Rev. 3, зап. — 530 МБ/с, чт. — 550 МБ/с)	16 650
Жесткие диски: 2x 4 ТБ Seagate Constellation ES.3 ST4000NM0033 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 128 МБ) в режиме RAID1	21 420
Дисковод: ASUS BW-12B1LT/BLK/G/AS (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	3100
Корпус: Cooler Master Cosmos II RC-1200 (Full Tower, ATX, 200 мм, 140 мм, 3x 120 мм, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, аудио, реобас)	19 500
Блок питания: Thermaltake Toughpower (1500 Вт, ATX, 140 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 8x SATA, 8x MOLEX, 2x FDD, 4x 6-pin, 4x 8-pin)	9900
Клавиатура + мышь: Razer BlackWidow Ultimate Stealth Edition (проводн., подсветка, 104 осн. + 5 доп. клавиш, USB-хаб); Razer Naga 2012 (17 кнопок, 5600 dpi, лазерная, проводная)	9250
Звуковая карта: ASUS ROG Xonar Phoebus (24 бит, 192 кГц, 118 дБ)	6290
Колонки: Edifier S550 (5.1, 5x 32 Вт + 120 Вт, 85 дБ, 20-20 000 Гц)	16 810
Мониторы: 3x ASUS VG278H (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м^2, D-sub (VGA), 2x DVI, HDMI, колонки 2x 3 Вт, NVIDIA 3D Vision 2)	66 600
Со всеми наворотами:	**359 645**

ДО 35 000 РУБЛЕЙ

ЗАЙМИ, НО КУПИ! (AMD)

ЦП: AMD FX-8350 (Vishera, Socket AM3+, 4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	6310
Кулер: Deepcool NEPTWIN (алюминий + медь, 2x 120 мм, 900-1500 об/мин, 24-32,1 дБ)	1600
Системная плата: Gigabyte GA-990FXA-UD3 (ATX, Socket AM3+, AMD 990FX/SB950, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2000 до 32 ГБ, 4x PCIe x16, 2x PCIe x1, PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 8x USB 2.0, 4x USB 3.0, 2x FireWire, 2x eSATA, LAN, S/PDIF-out, аудио)	4485
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Kingston HyperX KHX1600C9D3K2	2390
Видеокарта: Palit NE5X77001042-104XF (NVIDIA GeForce GTX 770, 1046/7010 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	13 660
Жесткий диск: 1 ТБ Western Digital Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2050
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Zalman Z9 U3 Black (ATX, 3x 120 мм, 2x USB 2.0, 2x USB 3.0, аудио, подсветка)	2310
Блок питания: Aerocool VP-700 PRO (700 Вт, 140 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 4x MOLEX, FDD, 2x 6+2-pin)	2250
Системный блок:	**35 595**
Мышь: Logitech Gaming Mouse G600 (8200 dpi, лазерная, проводная)	2490
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G510 (проводная, 104 основных + 36 дополнительных клавиш, USB-хаб, ЖК-дисплей)	3150
Колонки: SVEN IHOO MT 5.1P (5.1, 5x 20 Вт + 50 Вт, 80 дБ, 40-22 000 Гц)	6340
Монитор: ASUS VG248QE (LED, TN, 24 дюйма, 1920x1080, 1 мс, 350 кд/м^2, DVI, HDMI, DisplayPort, аудио 2x 3 Вт, поддержка 3D Vision)	12 900
Системный блок и периферия:	**60 475**
Доп. память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Kingston HyperX KHX1600C9D3K2	2390
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N680OC-2GD (NVIDIA GeForce GTX 680, 1071-1137/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	2740
SSD: 128 ГБ OCZ Vertex 4 VTX4-25SAT3-128G (SATA Rev. 3, зап. — 430 МБ/с, чт. — 560 МБ/с)	4700
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2360
Со всеми наворотами:	**72 665**

ЗАЙМИ, НО КУПИ! (intel)

ЦП: Intel Core i5-4570 (Haswell, Socket LGA1150, 3,2 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	6650
Кулер: Deepcool NEPTWIN (алюминий + медь, 2x 120 мм, 900-1500 об/мин, 24-32,1 дБ)	1600
Системная плата: Gigabyte GA-Z87-HD3 (ATX, Socket LGA1150, Intel Z87, 4x DDR3-1333/1600/1866/2133 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 2x USB 2.0, 4x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	4050
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Kingston HyperX KHX1600C9D3K2	2390
Видеокарта: Palit NE5X77001042-104XF (NVIDIA GeForce GTX 770, 1046/7010 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	13 660
Жесткий диск: 1 ТБ Western Digital Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2050
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Zalman Z9 U3 Black (ATX, 3x 120 мм, 2x USB 2.0, 2x USB 3.0, аудио, подсветка)	2310
Блок питания: Aerocool VP-700 PRO (700 Вт, 140 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 4x MOLEX, FDD, 2x 6+2-pin)	2250
Системный блок:	**35 500**
Мышь: Tt eSPORTS Theron (5600 dpi, лазерная, проводная)	2880
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G510 (проводная, 104 основных + 36 дополнительных клавиш, USB-хаб, ЖК-дисплей)	3150
Колонки: Edifier R2700 (2.0, 2x 64 Вт, 20-20 000 Гц, 85 дБ)	6860
Монитор: ViewSonic V3D245 (LED, TN, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м^2, D-sub (VGA), DVI, HDMI, выход на наушники, поддержка 3D, очки в комплекте, аудио 2x 1,5 Вт)	11 850
Системный блок и периферия:	**60 240**
Замена ЦП: Intel Core i7-4770 (Haswell, Socket LGA1150, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	4350
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N680OC-2GD (NVIDIA GeForce GTX 680, 1073-1137/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	2740
SSD: 128 ГБ OCZ Vertex 4 VTX4-25SAT3-128G (SATA Rev. 3, зап. — 430 МБ/с, чт. — 560 МБ/с)	4700
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2360
Со всеми наворотами:	**74 390**

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

ЦП: AMD FX-6300 (Vishera, Socket AM3+, 3,5 ГГц, L2-кэш 6 МБ, L3-кэш 8 МБ)	3680
Кулер: TITAN TTC-NK35TZ/RPW(KU) (алюминий + медь, 92 мм, 900-2600 об/мин, 27 дБ)	640
Системная плата: Gigabyte GA-970A-D3 (ATX, Socket AM3+, AMD 970/SB850, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2000 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 8x USB 2.0, 2x USB 3.0, S/PDIF-out, LAN, аудио)	2640
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Kingston HyperX KHX1600C9D3K2	2390
Видеокарта: MSI N650Ti-2GD5/OC BE (NVIDIA GeForce GTX 650 Ti Boost, 1006-1072/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	5880
Жесткий диск: 500 ГБ Western Digital Caviar Blue WD5000AAKX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 МБ)	1780
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: EZCool HA-100B (ATX, 2x USB 2.0, аудио) + Deepcool WIND BLADE 120 (120 мм, 1300 об/мин, 27 дБ)	1300
Блок питания: Aerocool Imperator 550W (550 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 4x MOLEX, FDD, 2x 6+2-pin)	1430
Системный блок:	**20 280**
Мышь: A4Tech F6 V-Track Gaming (3000 dpi, лазерная, проводная)	750
Клавиатура: A4Tech X7-G800 MU (проводн., 104 осн. + 22 доп. клавиши, USB-хаб)	670
Колонки: Jetbalance Jb-345 (2.0, 2x 18 Вт, 20-20 000 Гц)	1600
Монитор: BenQ RL2455HM (LED, TN+Film, 24 дюйма, 1920x1080, 1 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, 2x HDMI, аудио 2x 2 Вт)	6450
Системный блок и периферия:	**29 750**
Замена ЦП: AMD FX-6350 (Vishera, Socket AM3+, 3,9 ГГц, L2-кэш 6 МБ, L3-кэш 6 МБ)	760
Замена видеокарты: Gigabyte GV-R787OC-2GD (AMD Radeon HD 7870, 1100/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	1880
Доп. память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Kingston HyperX KHX1600C9D3K2	2390
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2360
Со всеми наворотами:	**37 140**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel

ЦП: Intel Core i3-3240 (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	3890
Кулер: TITAN TTC-NK35TZ/RPW(KU) (алюминий + медь, 92 мм, 900-2600 об/мин, 27 дБ)	640
Системная плата: MSI Z77A-G41 (ATX, Socket LGA1155, Intel Z77, 4x DDR3-1066/1333/1600/2200/2400/2667/2800 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 2x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, 2x PS/2, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), HDMI, аудио)	2900
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Kingston HyperX KHX1600C9D3K2	2390
Видеокарта: MSI N650Ti-2GD5/OC BE (NVIDIA GeForce GTX 650 Ti Boost, 1006-1072/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	5880
Жесткий диск: 500 ГБ Western Digital Caviar Blue WD5000AAKX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 МБ)	1780
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: EZCool HA-100B (ATX, 2x USB 2.0, аудио) + Deepcool WIND BLADE 120 (120 мм, 1300 об/мин, 27 дБ)	1300
Блок питания: Aerocool Imperator 550W (550 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 4x MOLEX, FDD, 2x 6+2-pin)	1430
Системный блок:	**20 750**
Мышь: Gigabyte GM-M6980X Laser (3000 dpi, лазерная, проводная)	1190
Клавиатура: A4Tech X7-G800 MU (проводн., 104 осн. + 22 доп. клавиши, USB-хаб)	770
Колонки: Jetbalance Jb-444 (2.1, 2x 9 Вт + 12 Вт, 70 дБ, 50-20 000 Гц)	1820
Монитор: Asus VK248H (LED, TN+Film, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио 2x 2 Вт)	7800
Системный блок и периферия:	**32 330**
Замена ЦП: Intel Core i5-3470 (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,2 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	2210
Замена видеокарты: Gigabyte GV-R787OC-2GD (AMD Radeon HD 7870, 1100/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	1880
Доп. память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Kingston HyperX KHX1600C9D3K2	2390
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2360
Со всеми наворотами:	**41 170**

ДО 25 000 РУБЛЕЙ

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

ЦП: AMD FX-6350 (Vishera, Socket AM3+, 3,9 ГГц, L2-кэш 6 МБ, L3-кэш 6 МБ)	4440
Кулер: Deepcool GAMMAXX S40 (алюминий + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 17,8-26,1 дБ)	780
Системная плата: Gigabyte GA-970A-D3 (ATX, Socket AM3+, AMD 970/SB850, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2000 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 8x USB 2.0, 2x USB 3.0, S/PDIF-out, LAN, аудио)	3000
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц Corsair Vengeance CMZ8GX3M2A1866C9R	2950
Видеокарта: Gigabyte GV-R787OC-2GD (AMD Radeon HD 7870, 1100/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	7760
Жесткий диск: 1 ТБ Western Digital Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2050
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Aerocool Vs-3 Advance Black (ATX, 2x 120 мм, 2x USB 3.0, аудио, подсветка)	1730
Блок питания: Hipro HPA-600W (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 3x MOLEX, FDD, 6-pin, 6+2-pin)	1750
Системный блок:	**25 000**
Мышь: Gigabyte GM-M6980X Laser (3000 dpi, лазерная, проводная)	1750
Клавиатура: Logitech G110 (проводная, 104 + 25 дополнительных клавиш, USB-хаб)	2630
Колонки: Edifier R2000T (2.0, 2x 30 Вт, 38-20 000 Гц, 95 дБ)	4160
Монитор: BenQ GL2750HM (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 1200:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, стереоколонки 2x 2 Вт)	8900
Системный блок и периферия:	**42 440**
Замена ЦП: AMD FX-8350 (Vishera, Socket AM3+, 4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	1870
Замена видеокарты: Palit NE5X77001042-104XF (NVIDIA GeForce GTX 770, 1046/7010 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	5900
SSD: 120 ГБ Kingston V300 SV300S3N7A/120G (SATA Rev. 3, зап. — 520 МБ/с, чт. — 550 МБ/с)	3450
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2360
Со всеми наворотами:	**56 020**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

ЦП: Intel Core i5-4430 (Haswell, Socket LGA1150, 3 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	6080
Кулер: Deepcool GAMMAXX S40 (алюминий + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 17,8-26,1 дБ)	780
Системная плата: MSI B85-G41 PC Mate (ATX, Socket LGA1150, Intel B85, 4x DDR3-1066/1333/1600 до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 4x SATA Rev. 3, 2x SATA 2, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	2870
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Kingston HyperX KHX1600C9D3K2	2390
Видеокарта: Gigabyte GV-R787OC-2GD (AMD Radeon HD 7870, 1100/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	7760
Жесткий диск: 1 ТБ Western Digital Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2050
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Aerocool Vs-3 Advance Black (ATX, 2x 120 мм, 2x USB 3.0, аудио, подсветка)	1730
Блок питания: Hipro HPA-600W (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 3x MOLEX, FDD, 6-pin, 6+2-pin)	1750
Системный блок:	**25 950**
Мышь: Razer Abyssus (3500 dpi, лазерная, проводная)	1740
Клавиатура: Logitech G110 (проводная, 104 + 25 дополнительных клавиш, USB-хаб)	2630
Колонки: Microlab FC 730 (5.1, 84 Вт, 30-20 000 Гц, 70 дБ, пульт ДУ)	5220
Монитор: BenQ XL2411T (WLED, TN, 24 дюйма, 1920x1080, 1 мс, 250 кд/м², 1200:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, поддержка 3D Vision)	9700
Системный блок и периферия:	**45 240**
Замена ЦП: Intel Core i5-4570 (Haswell, Socket LGA1150, 3,2 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	580
Замена видеокарты: Palit NE5X77001042-104XF (NVIDIA GeForce GTX 770, 1046/7010 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	5900
SSD: 120 ГБ Kingston V300 SV300S3N7A/120G (SATA Rev. 3, зап. — 520 МБ/с, чт. — 550 МБ/с)	3450
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2360
Со всеми наворотами:	**57 530**

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Здравствуйте, дорогие читатели! Старпом — брюзга. Две ночи не спал, работал, вот и ноет теперь. Не обращайте внимания. Интересных писем было достаточно, а в номер в итоге поместилось всего два, потому что успело выйти несколько важных игр, на которые мы срочно написали обзоры. Плюс звезды сложились в нужную комбинацию, и состоялась одна важная поездка, потребовавшая дополнительного места в журнале.

Так и хочется тут написать, что в следующем номере наверстаем упущенное. Но не гарантирую. Там тоже много релизов, возможно, придется опять немного пожертвовать «Почтой» в угоду рецензиям. Впрочем, нисколько этим не расстроена — уже бронирую у товарища главреда кое-какие игры для себя. А то что-то давно я вердиктов не писала. А сейчас усаживайтесь поудобней, у нас на повестке дня две не очень большие, но крайне важные темы.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Всем пламенный, без нескольких дней осенний привет. Надеюсь, все отдохнули как следует, набрались сил перед осенним игровым нерестом и готовы во всеоружии встретить сентябрь. Мы тут со Светой уже успели оценить масштаб бедствия, прикинули, сколько придется потратить времени на прохождение только самого важного, что выйдет в ближайшие три месяца, и поняли, что шансов пройти все от начала до конца просто нет. Придется выбирать, сортировать, разделять обязанности, крутиться как белка в колесе, а потом, когда вал релизов пойдет на спад, допроходить с большим опозданием. Но ничего, прорвемся. Не в первый и не в последний раз.

Вы же за валом релизов не забывайте про интересные письма, потому что летом, хоть ощутимого спада посланий не наблюдалось, умных и интересных вопросов было крайне немного. Видимо, жара и проливные дожди сделали свое черное мозгоразжижающее дело.

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

Нам на ***mail@igromania.ru*** приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

■ Заголовок письма должен быть написан на русском языке, начинаться со слова «Игромания», соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «Игромания: открытие пространства в шутерах!» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или «Игромания: игры и их влияние на психику».

■ Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого щупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх.

■ Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно.

Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатаем и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

■ Форум «Почта журнала». На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и неопубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Электронный адрес прямой наводкой — ***http://forum.igromania.ru***.

БЕЗУМНАЯ КОМПАШКА

Клюква, ужасы и бред Company of Heroes 2

Привет, Света. Привет, Алексей. Я даже не знаю, как назвать бучу, поднявшуюся вокруг Company of Heroes 2. Где это слыхано, чтобы издатель останавливал продажи игры после релиза?! Да еще не по чьему-то приказу, а по собственной инициативе? Я следил за ситуацией, но мне очень хочется узнать ваше личное (даже не редакционное) мнение на этот счет. Вот что лично вы, Светлана, и лично вы, Алексей, думаете по этому поводу? Не как сотрудники журнала, а как просто игроки? — Иван Юрчев

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Ну, если личное, то извольте. Relic Entertainment дали жару, когда напирали на историческую достоверность, а в итоге нагородили такой адской клюквы, что у любого человека, знакомого с историей освещенного в игре периода, волосы встают дыбом не только на голове. И ведь не только в достоверности/недостоверности дело, а еще и в том, что сюжет и герои — откровенный, беспоповоротный балаган.

Нам, конечно, не привыкать к тому, что русских в западной и в особенности американской культуре показывают с высоты — или, если хотите, из глубины — стереотипов. Мы ничем не лучше, у нас своих стереотипов о Западе ничуть не меньше. Но вот строить на стереотипах историческую стратегию — это априори нарываться. Ну и нарвались. Вон что вышло.

Позиция игроков, впрочем, удивляет не меньше. Вряд ли сильно ошибусь, если скажу, что процентов девяносто из тех, кто голосил на форумах, орал в социалках и вопил в других злачных местах интернета, игру в глаза не видели. Лично проводил небольшое исследование. Из без малого ста опрошенных играли... восемь человек. Осуждают громче всех именно те, кто так и не посмотрел игру.

Сам же хайп вырос сами знаете из какого места. Налицо все признаки троллинга, хотя и небеспричинного. Массы повелись и хлынули через край. Кто бы сомневался?!

Позиция издателя мне вообще непонятна. Либо раньше надо было думать и не связываться с игрой, либо не вестись на провокацию. Прецедент создан, теперь все будут думать (да чего уж там, уже думают), что можно вот так запросто взять и запретить продажу игры, вбросив в вентилятор немного гумуса.

Что куда важнее — во всей этой ситуации есть один очень важный положительный выхлоп. Те, кому хочется не поорать, а разобраться, поиграют в Company of Heroes 2 (а это, если отбросить весь исторический бред, хорошая игра), а затем не поленятся и найдут нормальные исторические источники и составят для себя нормальное мнение о событиях тех лет. То есть игра и шумиха вокруг нее в данном случае для человека думающего сработают как черный пиар, который тоже пиар. Можно и от игры удовольствие получить (особенно от мультиплеера), и с историей (но уже не в игре, а по книгам и документам) разобраться.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Леш, знаешь, а я вот поддерживаю тех, кто ратовал за запрет игры. С одной стороны, все, что ты сказал, верно, с другой — никуда не денутся люди, которые примут все, что показано в игре, за чистую монету. Я прошла игру от начала до конца (изначально не собиралась, но после начала шумихи купила). Это стыд и позор, что сделали Relic с сюжетной частью. Это такое противное чувство, когда от игровой механики получаешь удовольствие, но от того, какую именно историю тебе рассказывают, хочется плеваться.

Если бы игра изначально позиционировалась как полный вымысел, как комедия абсурда — у меня не было бы никаких претензий. Но я совершенно не согласна с теми, кто говорит, что изначальный посыл не имеет значения. Мол, игра-то на самом деле хорошая.

Механика хорошая, а не игра! Представьте себе, что... мм... даже не знаю. Скажем, Rockstar берет и вместо шикарной новой GTA выпускает просто неплохой экшен, каких много. Им, что, спасибо говорить за это? Надежды и обещания — такие же важные составляющие части любого игрового проекта, как сюжет, геймплей, графика и т.д. и т.п. И я, как игрок, обманутых ожиданий не прощаю.

А тут не просто обманули, но еще и надругались. Не настолько чудовищно, как про это говорят люди, не игравшие в CoH 2, и как это преподносит непрофильная пресса. Но и не настолько слабо, чтобы этого совсем не замечать.

Я вот своим друзьям-не-игрокам проект советовать не стану. Даже посоветую не смотреть его, чтобы не разочароваться. Игрокам, способным получить удовольствие от игровой механики, проигнорировав некоторые сюжетные моменты, возможно, посоветую, но с оговорками.

А вот с механикой в Company of Heroes 2 все очень даже хорошо.

Теперь, после того как все поиграли в игру, предрелизные скриншоты сложно воспринимать иначе, кроме как издевательство.

ГЛОБАЛЬНАЯ ПЕРЕПРОДАЖА

Что случится, если в Steam разрешат перепродавать игры

Старпом, я прочитал на Polygon статью о возможном будущем, которое случится, если в Steam разрешат перепродавать купленные игры. На эту тему вообще много разговоров в последнее время, опять же судебный иск в Германии вокруг Valve еще не завершился, но могут ведь и заставить? Как думаешь, если Steam действительно разрешит перепродажи, к чему это может привести? — Игорь Никольский

Если разрешить в Steam перепродажу игр, то фраза «весь пар в гудок ушел» может стать прекрасной надгробной эпитафией всему мероприятию.

Ключик к сердцам игроков может вести в страну нищих дураков.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Подобные рассуждения ведутся не первый год. Большинство игроков, разумеется, всеми конечностями и прочими выступающими частями тела голосует за возможность перепродажи. Еще бы! Поиграл, получил свою дозу фана, а потом еще часть денег обратно вернул. Поди плохо?! Благо все привыкли продавать коробочные версии игр. Плюс — шумиха с перепродажами игр на новом поколении консолей привела к тому, что все платформодержатели пошли на попятную и драконовские меры не вводят...

Все это замечательно, только мало кто из игроков, размышляя о собственных выгодах, задумывается, а что может произойти с цифровыми продажами в целом, если нам разрешат толкать уже пройденные игры.

Что ж, давайте помечтаем. Только в реалистичном ключе. Игроки, как мы уже поняли, будут изрыгать кипяток и славить небеса, Valve и судебную систему. А потом случится вот что. Steam наводнят предложения о продаже самых разных игр. Разумеется, тут же начнут скидывать всякое старье, в которое уже не играют. Цены рухнут... Потому что обычная конкуренция. Если где-то можно купить за копейки, зачем покупать дороже? Иными словами, разработчики потеряют не главную, но существенную статью доходов — продажи своих старых игр. Да, самый главный заработок всегда идет в первые недели после релиза. Зачастую игры «дособирают» после этого срока весьма значимые суммы — иногда больше, чем в первую неделю продаж. А тут дозаработать не получится вовсе, потому что рынок будет переполнен дешевейшими предложениями от людей, которые прошли игру и она им просто не нужна.

Что значит дешевыми? Доллар или меньше! Цены мобильных платформ.

Но этим дело не ограничится. Почему обычная, не цифровая розница, не сильно влияет на продажи новых игр? Потому что она инертна. Пока человек купил игру, пока прошел, пока почесался пойти в магазин и сдать диск на перепродажу. Или пока сам запостил объявление в интернете, кто-то его увидел, захотел купить, пока посылку доставили... Это всегда несколько недель. Для разработчиков и издателей как раз достаточно, чтобы собрать все сливки на основных продажах, — многие игроки просто не готовы ждать несколько недель после релиза.

А с цифровыми копиями все не так. Чтобы продать или купить что-то в Steam, если такая возможность появится, нужны даже не минуты, а секунды. Зазор между релизом и моментом, когда появится возможность массово покупать игру на вторичном рынке, — сократится настолько, что люди банально не будут покупать новые игры. Они потерпят день-два, когда купившие пройдут игру и начнут скидывать ее с существенной скидкой. Пара дней — не месяц, даже не неделя. Можно и потерпеть, зато круто сэкономить.

И дальше произойдет то, от чего наша с вами любимая индустрия (ну, не вся, конечно, а пока только на PC, и это важно) содрогнется. Разработчики будут вынуждены демпинговать, снижать цены, а стоимость разработки игр пока лишь растет... Случится перехлест — в новых реалиях даже доходы от продаж не будут покрывать стоимость разработки. Баста! Приехали!

Хороших игр нет. Все вылетают в трубу. Включая игроков, так неистово жаждущих вторичного рынка в цифровых магазинах.

Уверены, что хотите именно такого будущего? Да, это лишь один вариант развития событий. Но очень вероятный. А теперь передаю микрофон Свете, которая рвется сказать еще несколько важных слов на заданную тему.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Алексей сгустил краски. Есть и еще один взгляд на проблему. Возможность перепродавать игры всколыхнет игровой рынок на ПК. Значительно больше людей начнут покупать лицензионную продукцию на вторичном рынке и отвернутся от... торрентов. Возможно, число игроков, отказавшихся таким образом от пиратства, полностью компенсирует снижение цен в онлайн-магазинах.

Кто-нибудь против того, чтобы PC стал важнейшей игровой платформой для ключевых разработчиков? Я двумя руками за. Другое дело, что если подобная система переберется на все платформы, то ситуация может полностью выйти из-под контроля и просто-напросто обрушить игровой рынок.

А может и не обрушить, а лишь простимулировать и ускорить тотальный переход индустрии на онлайн и условный фритуплей, в котором продажа игры не значит ничего, потому что главное — это аккаунт, а вот продавать просто так игровые аккаунты — это уже совсем другая песня, к нашему сегодняшнему разговору относящаяся лишь косвенно.

НАШИ ПРИЗЫ

Традиционно мы премируем авторов интересных писем.

Письмо «Безумная компашка». Приз — акустическая система **Konoos KNS-D700 + усилитель KNS-UM700**. Стереофонический усилитель выполнен на дискретных элементах и предназначен для высококачественного усиления стерео и монофонических музыкальных и речевых программ от различных источников бытовой радиоаппаратуры и компьютера. Он рассчитан на работу с акустическими системами KNS-D700 или с другими АС, имеющими импеданс от 4 до 8 Ом, а так же с головными стереофоническими телефонами.

В усилителе предусмотрены следующие возможности:

— переключение линейных входов
— отключаемый темброблок (режим "Direct») с регуляторами тембра по высоким и низким частотам
— дискретная тонкомпенсированная регулировка громкости
— встроенный MP3 плеер
— выход для подключения стереофонических телефонов
— вход для подключения стереофонического микрофона или гитары
— защита выходных каскадов от перегрузки и короткого замыкания в нагрузке
— защита АС от постоянного напряжения при неисправностях усилителя
— отключение нагрузки при перегреве транзисторов оконечного усилителя
— электронная защита от короткого замыкания выхода и защита акустических систем от бросков тока при включении и выключении питания

Письмо «Глобальная перепродажа». Приз — наушники **KNS-NN-500**. Отличная звукоизоляция, гармоничное звучание во всем диапазоне позволяют достичь реалистичной и естественной звуковой картины. Не требуют настройки эквалайзером. Складывающаяся конструкция, мягкое оголовье, съемный кабель.

Тип наушников: динамические
Капсюль: Ф 50 мм
Диапазон воспроизводимых частот: 18 — 20000 Гц
Импеданс: 32 Ом
Чувствительность: 105 ± 3 дБ на частоте 1кГц
Разъем наушников: 3.5 мм
Длина провода: 1,25 м
Материал: пластик

ТЕСТ №9 СЕНТЯБРЬ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

❶ За разработку F.E.A.R. Online отвечают…

А. Monolith Productions
Б. TimeGate Studios
В. Day 1 Studios
Г. Aeria Games
Д. Inplay Interactive

❷ Кто из приведенных ниже людей подтолкнул Фила Фиша к уходу из игровой индустрии?

А. Руперт Ломан
Б. Маркус Бир
В. Фил Коллар
Г. Оли Велш
Д. Джим Россингол

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

❸ Rayman Legends будет включать в себя перерисованные уровни из Rayman Origins.

А. Все так.
Б. Наглая ложь!

❹ Activision приобрела права на выпуск игр с участием Губки Боба.

А. Чистая правда.
Б. Губка Боб? Не верю!

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

❺ — Hey, come back guys! We only want to kill you a little bit!
(Эй, парни, вернитесь! Мы всего-то хотели немного убить вас!)

А. Deadpool
Б. Mars: War Logs
В. BattleBlock Theater
Г. Far Cry 3: Blood Dragon
Д. Borderlands 2: Tiny Tina's Assault on Dragon Keep

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

❻ Из какой игры взят этот скриншот?

А. Saints Row 3
Б. All Points Bulletin
В. GTA 4: The Ballad of Gay Tony
Г. True Crime: Streets of LA
Д. Ganstar Vegas

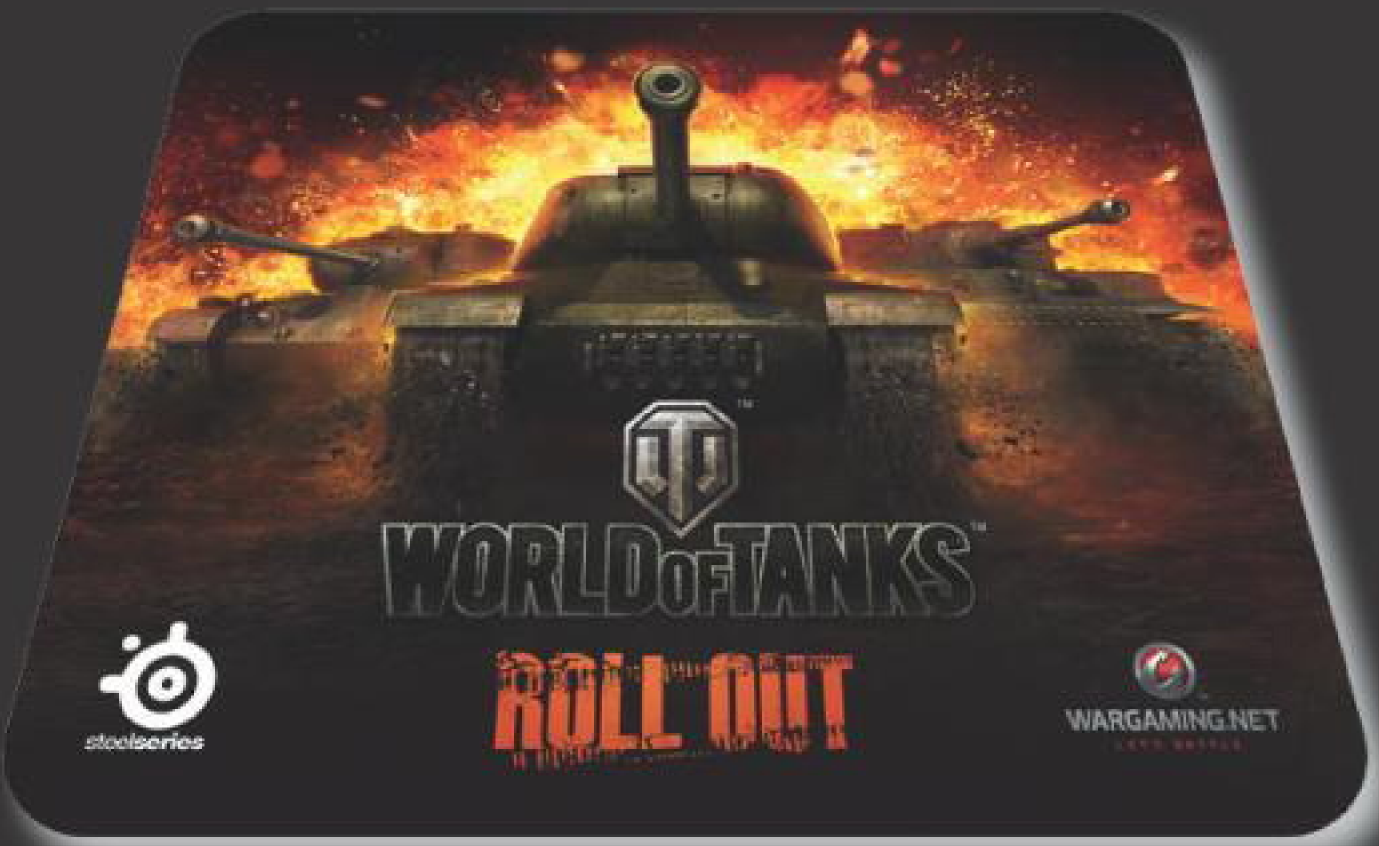
❼ Кто является автором всех прототипов Oculus Rift?

А. Брендан Айриб
Б. Палмер Лаки
В. Джон Кармак
Г. Майкл Антонов
Д. Нэйт Митчелл

НАШ ПРИЗ

Коврик для мыши

SteelSeries QcK World of Tanks Edition



www.steelseries.com

СКАНВОРД №9 СЕНТЯБРЬ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

Главный дизайнер Total War: Rome 2

Шпион номер один в Британии

Так звали императрицу в Tomb Raider (2013)

Оружие вора в Skyrim

Пришелец из Aliens: Colonial Marines

Открытое достижение

То же, что и франчайз

Военное укрепление

Текстовый перевод

Любимая лечебница Бэтмена

Отчество Льва Исаковича

de_italy, de_dust, de_inferno

Глава деревни в мире The Witcher

Он сводит главного героя Amnesia с ума

Название одного из российских игровых издателей

1 2 3 4 5 6 7 8

Игровая клавиатура

SteelSeries Apex [RAW]

с белой подсветкой и семнадцатью программируемыми клавишами

www.steelseries.com

НАШ ПРИЗ

ФОТОПАМЯТЬ №9 СЕНТЯБРЬ

Вам нужно расставить картинки из игры **The Testament of Sherlock Holmes** в хронологическом порядке. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **Файлы**.

Мобильная гарнитура

НАШ ПРИЗ

Audio-Technica ATH-CK400XP

с блоком микрофона на шнуре

и амбушюрами-вставками

www.audio-technica.ru

Сентябрь 2013 September

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
34	26	27	28	29	30	31	1
35	2	3	4	5	6	7	8
36	9	10	11	12	13	14	15
37	16	17	18	19	20	21	22
38	23/30	24	25	26	27	28	29

Издатель Ubisoft Разработчик Ubisoft Reflections, Ivory Tower

Сентябрь 2013 September

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
34	26	27	28	29	30	31	1
35	2	3	4	5	6	7	8
36	9	10	11	12	13	14	15
37	16	17	18	19	20	21	22
38	23/30	24	25	26	27	28	29

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ №07/2013

ТЕСТ

Правильные ответы

1. Д (ремейком шутера Shadow Warrior занимается студия Flying Wild Hog)
2. В (анимационный фильм по мотивам Angry Birds выпустит кинокомпания Sony Pictures)
3. А (действие нового кроссовера про Марио и Соника действительно будет происходить в Сочи)
4. А (в LEGO City Undercover отсутствует кооперативный режим)
5. Г (цитата из Metal Gear Rising: Revengeance)
6. Б (скриншот из Badland)
7. Г (студия, созданная Electronic Arts специально для разработки игр по «Звездным войнам», называется DICE LA)

Победитель

Павел Сентябов (Челябинск)

Ольга Камахина (Рыбинск)

Алексей Данилов (Саратов)

Влад Тимофеев (Санкт-Петербург)

Антон Бобров (Киржач)

ПРИЗ

Пять ключей для антивируса **Dr.Web Security Space**
Программа поддерживает Windows 8 *www.drweb.com*

СКАНВОРД

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: Зефир, сиквел, джойстик, Ивата, Бини, бой, Псих, нацист, Диабло, Рейден. По вертикали: холивар, Чикаго, Арреат, урон, шлем, КНДР, Хтон. Ключевое слово: **Кортана**.

Победитель

Светлана Оспищева
(Николаев)

ПРИЗ

Лазерная проводная мышь SteelSeries Call of Duty Black Ops II с семью программируемыми клавишами
www.steelseries.com

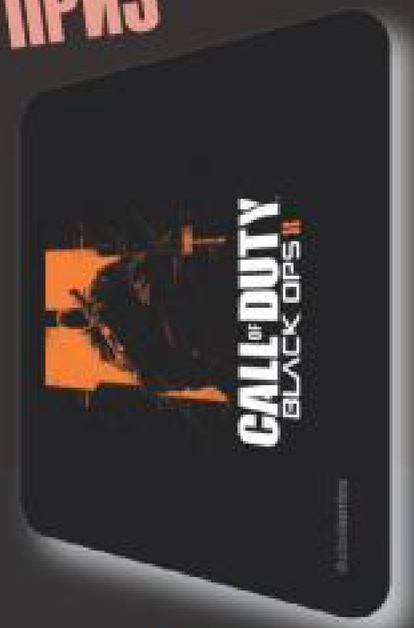
ФОТОПАМЯТЬ

Правильные ответы:
(Metro: Last Light)
3, 1, 4, 2

Победитель

Артем Зорин
(Киров)

ПРИЗ



Коврик для мыши **Call of Duty Black Ops II Orange Soldier Edition**
www.steelseries.com

УЧАСТИЕ в конкурсах

Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.
«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).
«Сканворд»: ключевое слово.
«Фотографическая память»: 1, 2, 3, 4.

Присылать письма с ответами можно двумя способами:

1. Либо по электронной почте: **CONTEST@IGROMANIA.RU** для «Теста», **SKANWORD@IGROMANIA.RU** для «Сканворда», **FOTO@IGROMANIA.RU** для «Фотографической памяти». В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест X. Месяц**»). Также не забудьте написать ваши настоящие **имя**, **фамилию** и **город**, в котором вы живете.

2. Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (#tst для «Теста», #skn для «Сканворда», #fotos для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Пример сообщения: «#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: CONTEST@IGROMANIA.RU
ТЕМА: Тест №X. Месяц

1 — Б
2 — А
3 — Б
4 — В
5 — А
6 — Б
7 — А
Иван Иванов, г. Иваново

НОМЕР: 1121 ABC

#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на конкурсы принимаются до 23.09.2013. Итоги будут подведены в ноябрьском номере журнала.

→ Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

→ По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на info@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dormi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

ИСТОРИЯ ОДНОГО ГЕРОЯ
ИТОГИ КОНКУРСА

Конкурс «История одного героя» оказался нелегким. Немногие смогли правильно угадать названия всех пятнадцати видеопроизведений, из которых были взяты образы Супермена. Некоторые участники оказались всего в паре шагов от выигрыша, но нашлись и те, кто дал абсолютно точные названия видеоигр, мультфильмов и комиксов. И сейчас мы готовы назвать имена трех победителей.

ПОБЕДИТЕЛИ

Фирменный рюкзак Человека из стали получает Александр <impostor79@*.ru>**
Ручки, пишущие на любой поверхности, достаются Наумову Алексею и Надежде <ragga-steady@*.ru>**

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ:

1 **Superman: The Animated Series или Justice League**

2 **Superman Beyond**

3 **Superman: Red Son**

4 **Infinite Crisis #6**

5 **Superman: Earth One**

6 **Batman: The Dark Knight Returns (Earth-31)**

7 **Action Comics Vol 2 #1**

8 **Superman: Secret Origin**

9 **Superman: Shadow of Apokolips**

10 **Мультсериал Superman 1941 года**

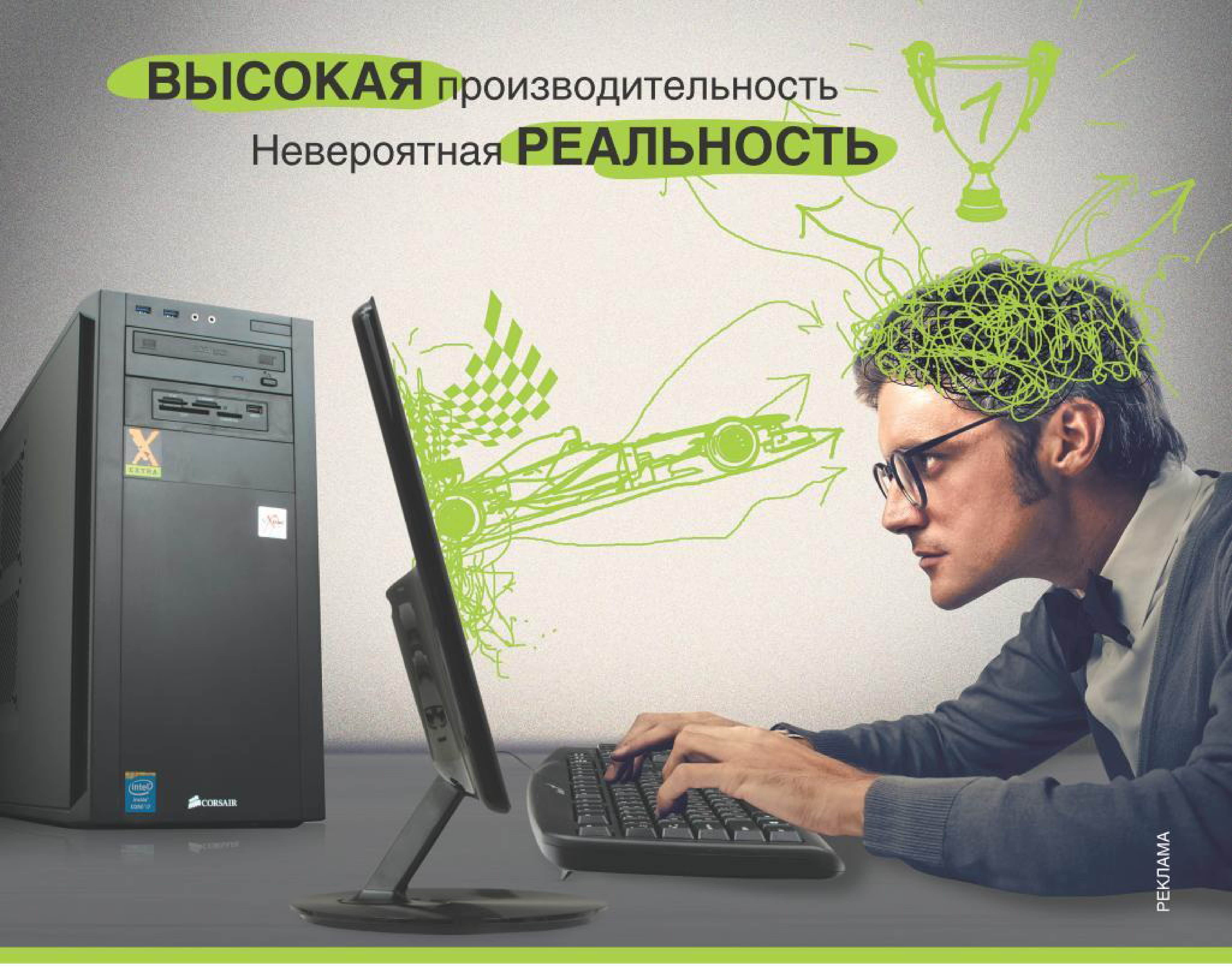
11 **Lego Batman 2**

12 **Kal-El (Earth-22), Kingdom Come**

13 **Superman-Green Lantern. Superman: Last Son of Earth Vol. 1**

14 **Injustice: Gods Among Us**

15 **Kal-El (DC Universe Online)**



Компьютер **FLEXTRON Extra Pro**
на базе процессора **Intel® Core™ i7-4770K**

Состав и технические характеристики*:

- **Процессор** Intel Core i7-4770K (3.50ГГц, 4x256КБ+8МБ, EM64T, GPU)
- **Материнская плата** Socket1150 ASUS «Z87-A» (iZ87, 4xDDR3, SATA III, RAID, 3xPCI-E, D-Sub, DVI, HDMI, miniDP, SB, 1Гбит LAN, USB2.0, USB3.0, ATX)
- **ОЗУ** 8ГБ DDR3 SDRAM (PC12800, 1600МГц, CL9)
- **SSD диск** 120Гб для операционной системы;
- **Жесткий диск** 2000Гб; 64МБ (SATA III)
- **Накопители** DVD-RW 24xW/8xRW/16xR/48xW/32xRW/48xR
- Устройство чтения карт памяти (Card Reader)
- **Графический процессор** 2048МБ GeForce GTX 770 (GeForce GTX 770, DDR5, 2xDVI, HDMI, DP)
- **Корпус** Miditower Corsair Carbide 200R, ATX (550Вт)
- **Операционная система и прикладное ПО:** Microsoft Windows 7 Professional;
- Бесплатная 30-дневная пробная версия Microsoft Office 365
- **Антивирус** Microsoft Security Essentials; коммуникационный пакет Microsoft Live

* Изготовитель оставляет за собой право вносить в конструкцию ПК изменения, не ухудшающие его технические и эксплуатационные характеристики.

(495) 925-6447 **www.fcenter.ru**

КОМПЬЮТЕРНЫЕ САЛОНЫ

м. «Бабушкинская»	Сухонская, 7А	10-21	вых 10-20
м. «Улица 1905 года»	Мантулинская, 2	10-21	вых 10-20
м. «Владыкино»	Алтуфьевское ш., 16	**24 часа**	вых 10-20
м. «Беляево»	Миклухо-Маклая, 55	10-22	вых 10-20

КОМПЬЮТЕРЫ ОРГТЕХНИКА
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

Intel, логотип Intel, Intel Inside, Intel Core и Core Inside являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и других стран.

ИГРАЙ
БЕСПЛАТНО
МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ОНЛАЙН ИГРА
WAR
THUNDER
реклама
БОЛЕЕ 200 МОДЕЛЕЙ ИСТОРИЧЕСКИХ САМОЛЕТОВ
100 000 КМ² ЗОНЫ БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ
РАЗНООБРАЗНЫЕ PVP-РЕЖИМЫ МАСШТАБНЫХ СРАЖЕНИЙ
УДОБНОЕ УПРАВЛЕНИЕ ДЛЯ НОВИЧКОВ И ВЕТЕРАНОВ ВОЗДУШНЫХ БОЕВ
PVE-КОНТЕНТ В ОДИНОЧНОМ И КООПЕРАТИВНОМ РЕЖИМАХ ИГРЫ
ВПЕЧАТЛЯЮЩАЯ СОВРЕМЕННАЯ ГРАФИКА И ПОТРЯСАЮЩИЙ ЗВУК
Gaijin
entertainment
© 2012 by Gaijin Entertainment Corporation, VA, USA.
WARTHUNDER.RU